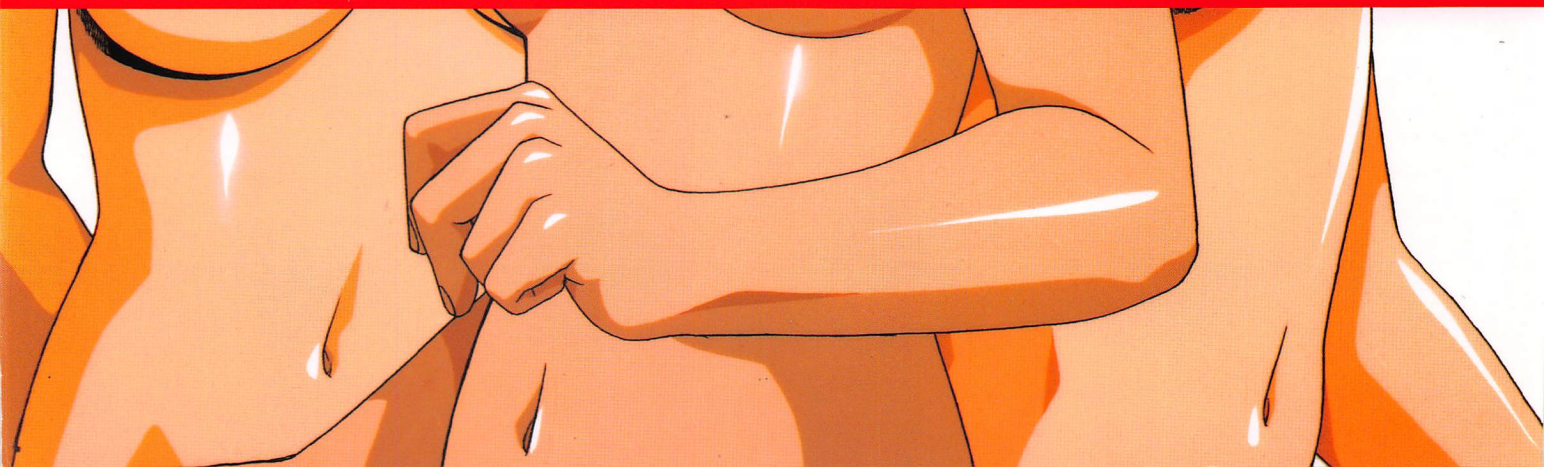


S CELL WORKS
SATOSHI
URUSHIHARA

—うるし原智志セルワークス—

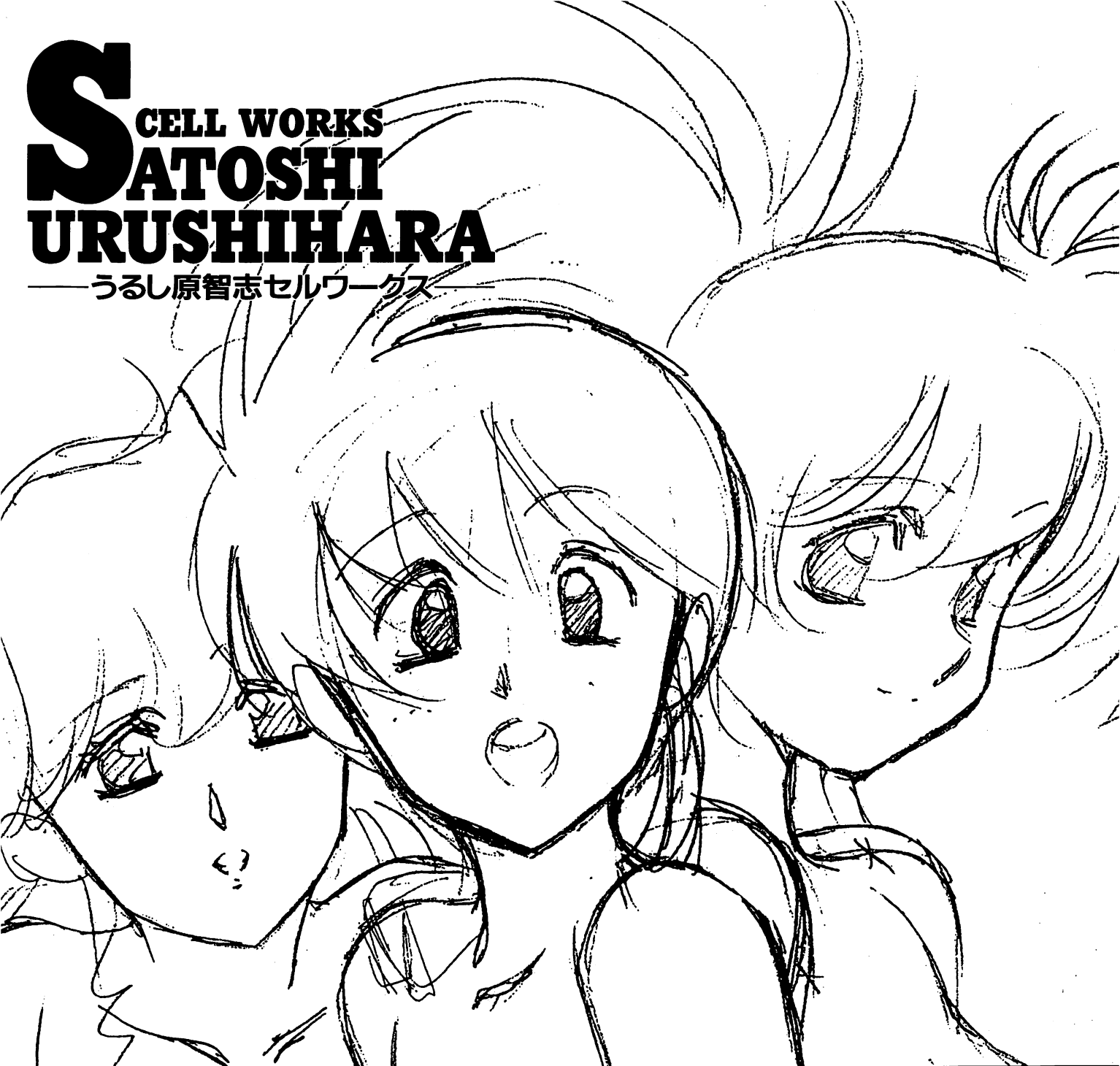


ILEESS TEATA LEMNER
SATOSHI URUSHIHARA

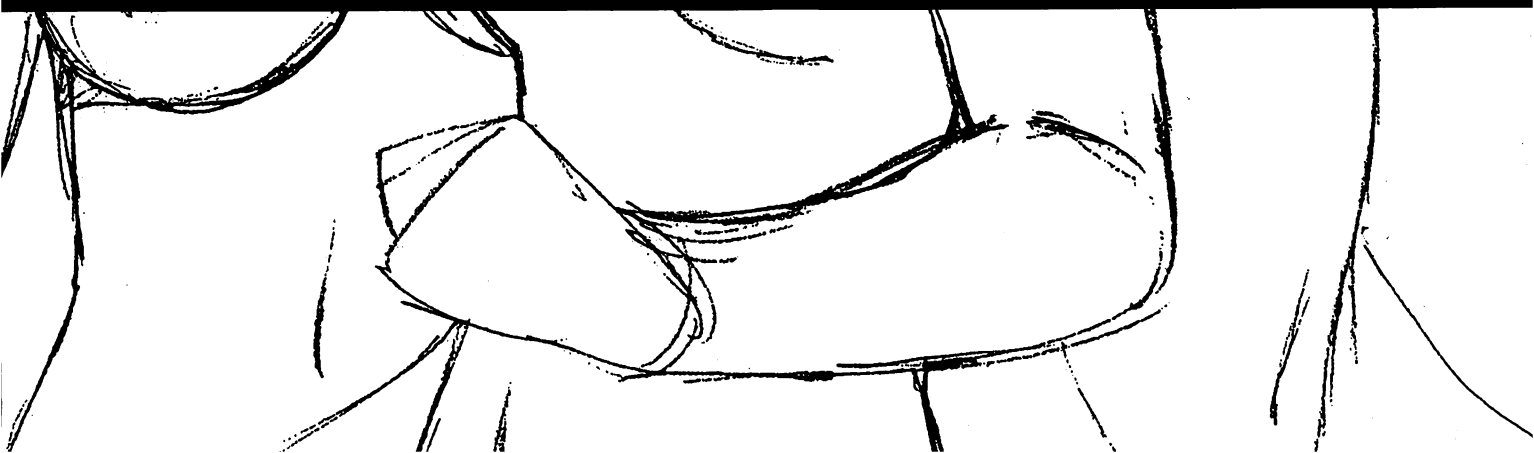


S CELL WORKS **SATOSHI** **URUSHIHARA**

—うるし原智志セルワークス—



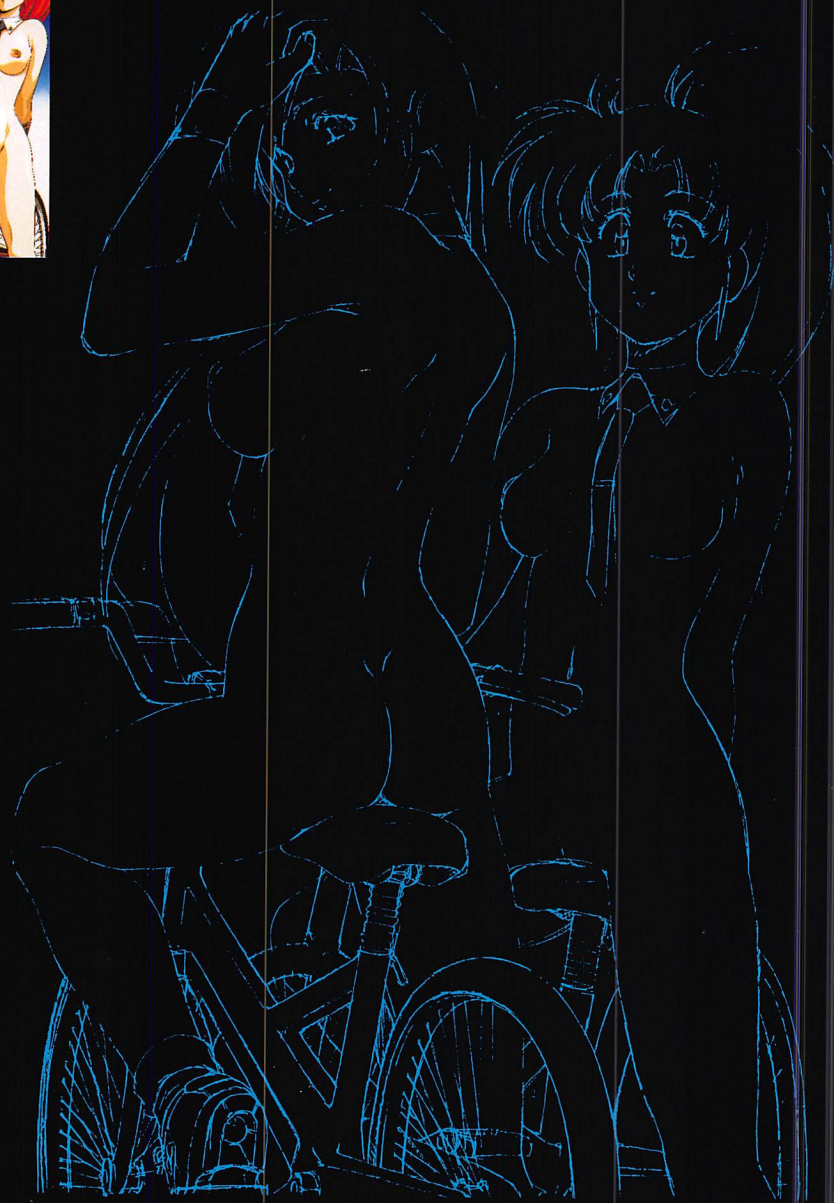
ILEESS TEATA LEMNER
SATOSHI URUSHIHARA



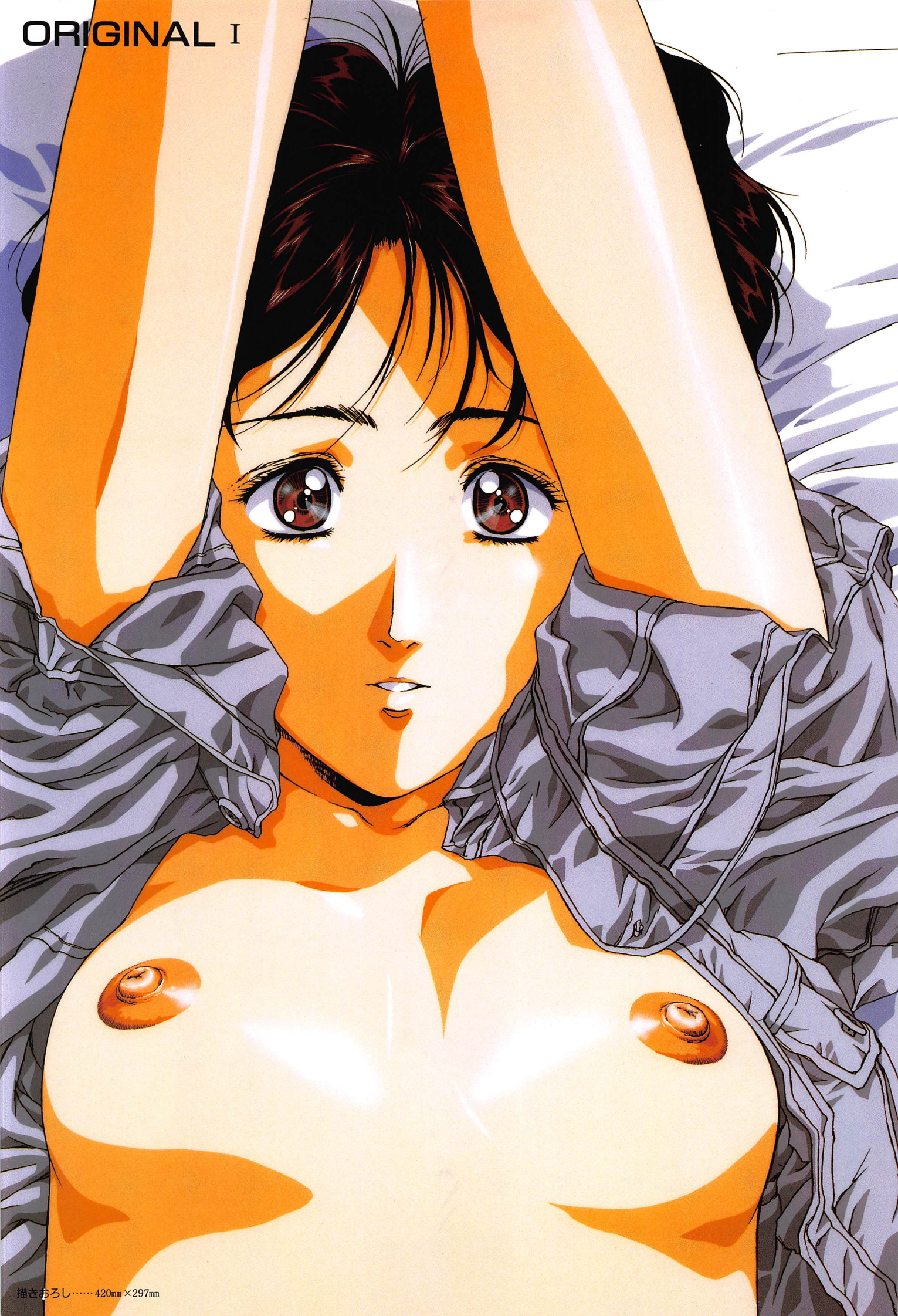
S CELL WORKS
SATOSHI
URUSHIHARA
— PIN-UPS —

ORIGINAL I	7
LEMNEAR	17
PLASTIC LITTLE.....	21
OTHERS I	26
ラングリッサー.....	29
VALKEN	36
秘密の花園	42
テクノポリス	47
OTHERS II	55
ゲームボーイ	61
ORIGINAL II	77
OFFICIAL ART.....	85
ORIGINAL III.....	116
INTERVIEW & あとがき	122

CONTENTS



ORIGINAL I

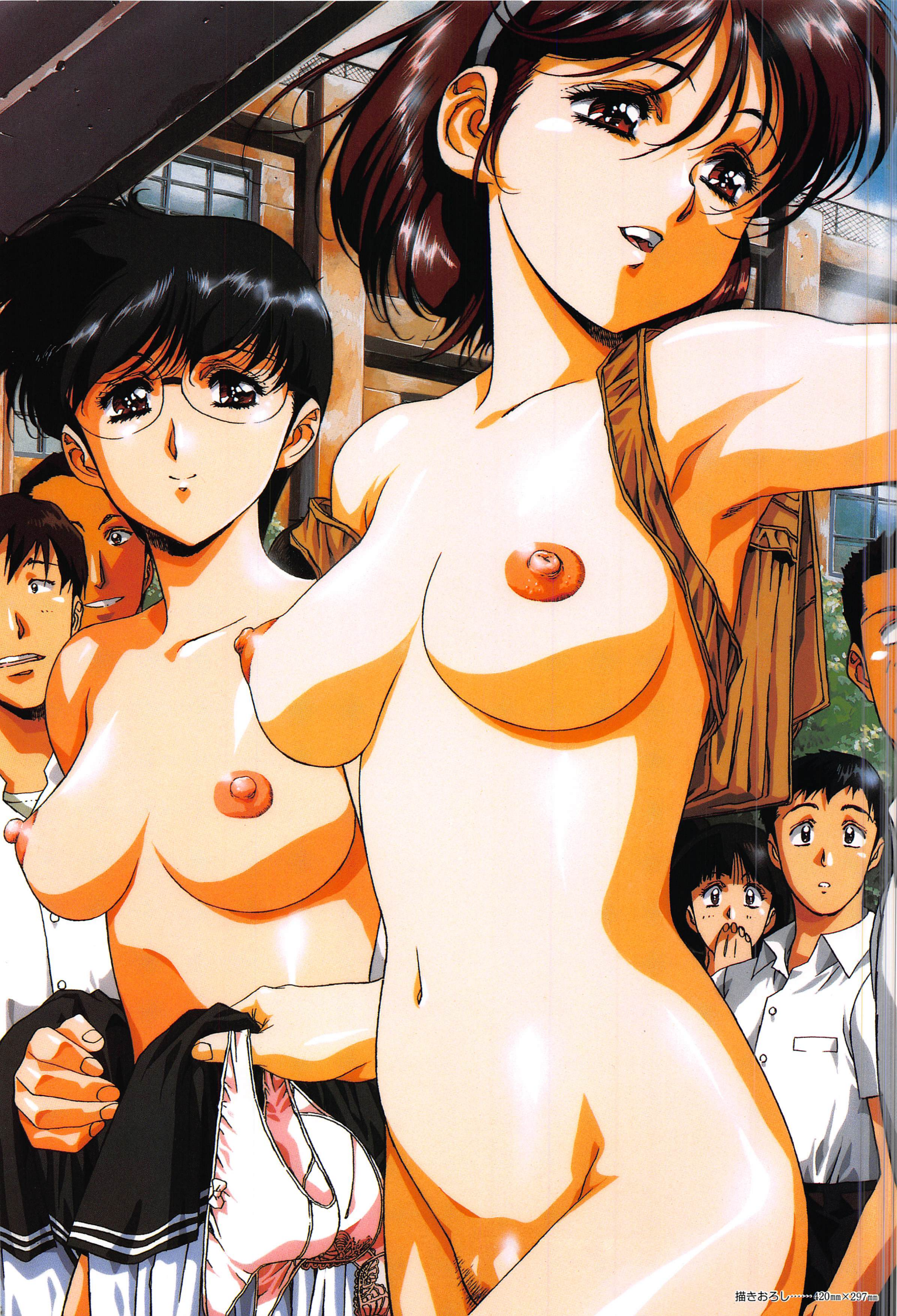




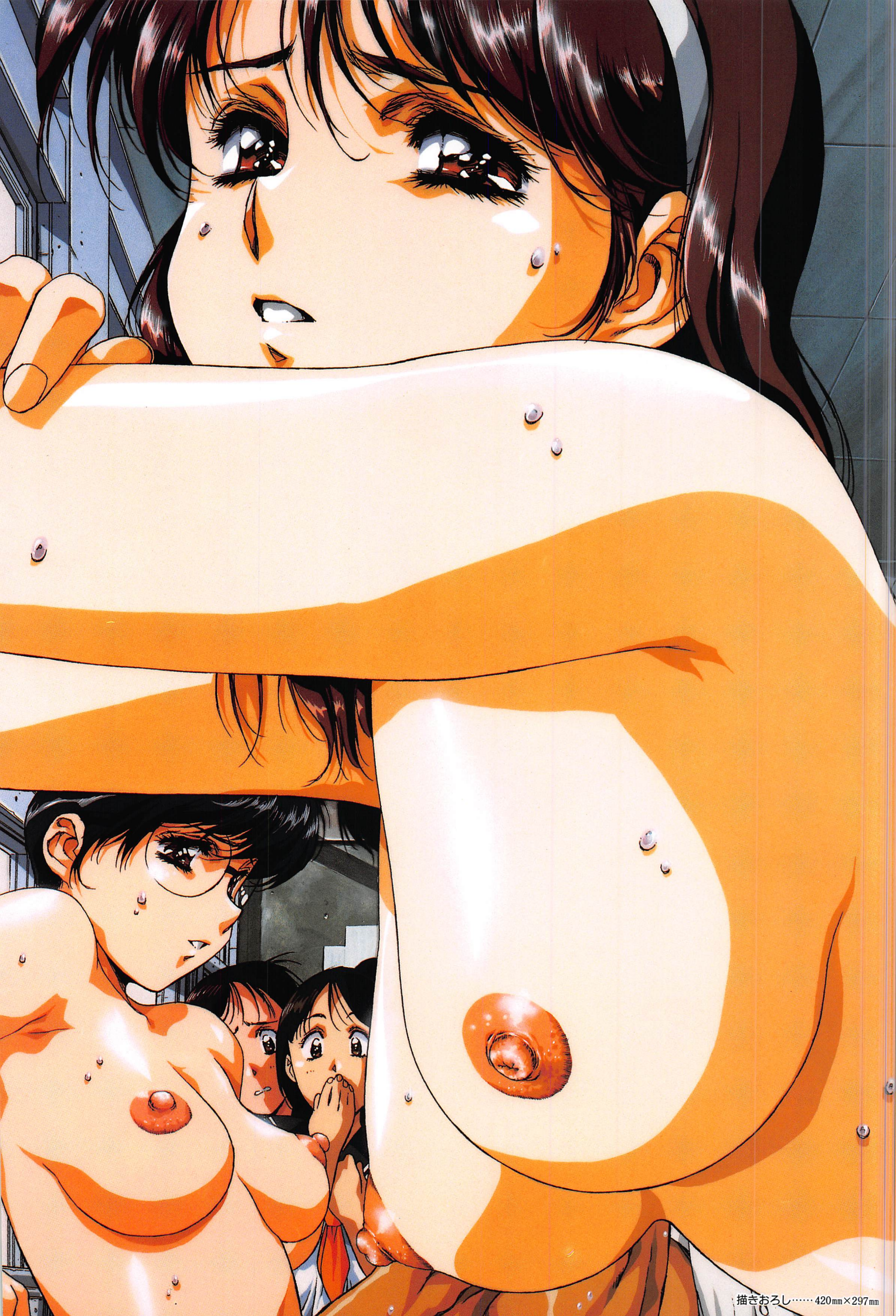
















LEMNEAR



極黒の翼バルキラス(ビデオジャケット)……840mm×1188mm







PLASTIC LITTLE

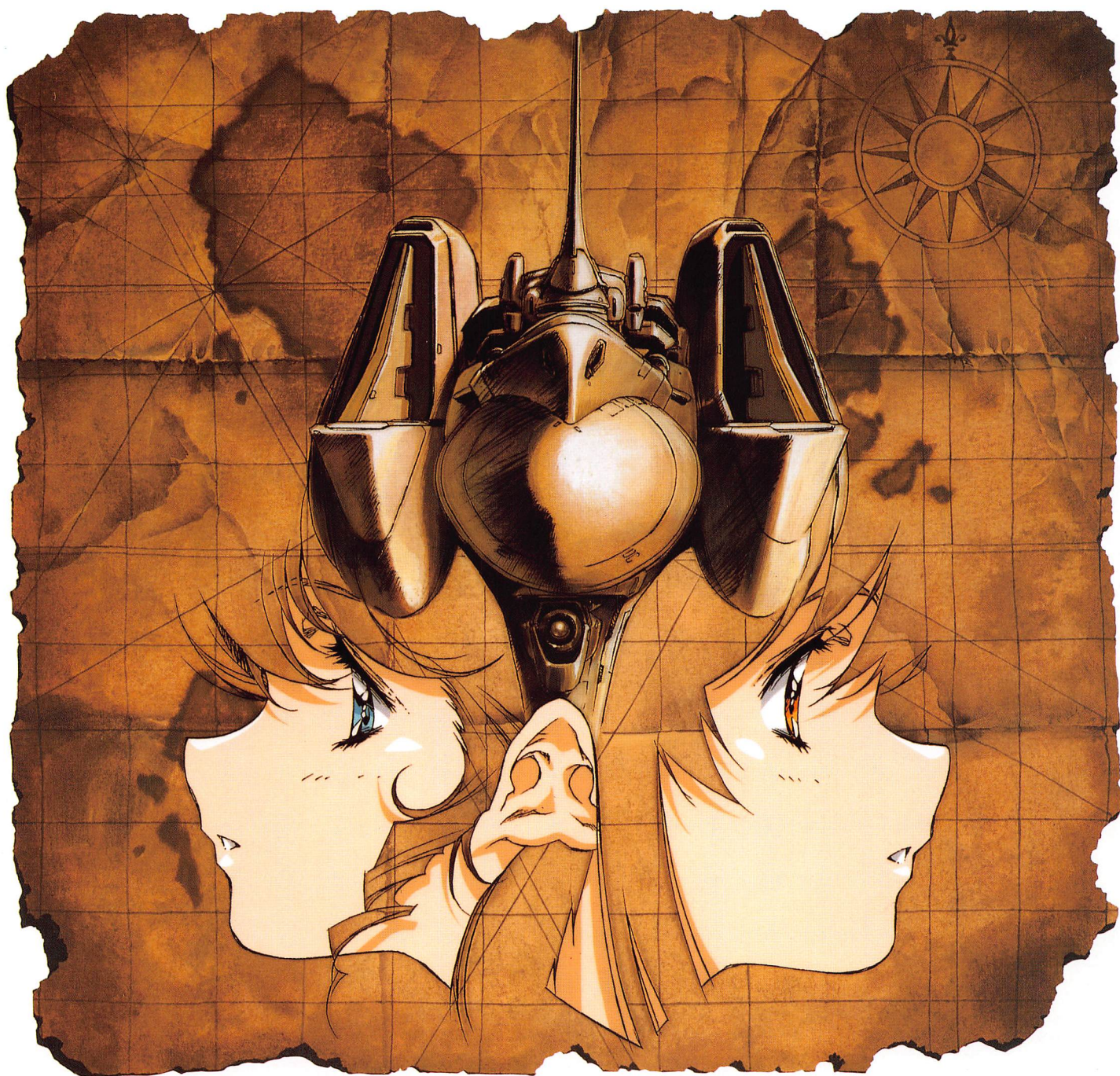


プラスチックリトル(宣伝用イラスト)……298mm×428mm



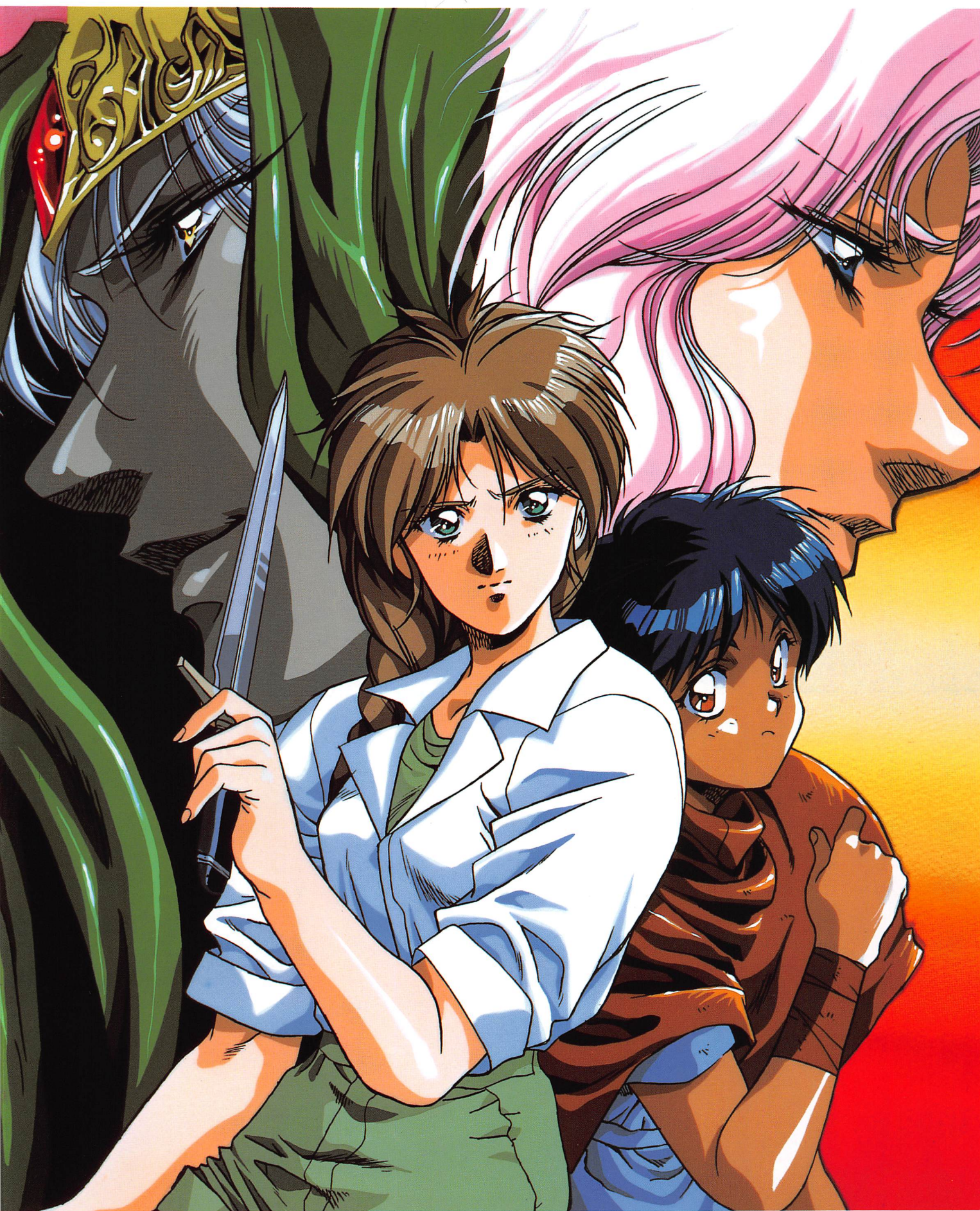






プラスチックリトル (LDジャケット)255mm×240mm







ラングリッサー



ラングリッサー……257mm×364mm

〈ナーム〉

バルディア王国近衛兵団員。剣術の腕を認められ、隊長に任命された。

ラングリッサー……157mm×265mm

〈テイラー〉

元海賊の腕を買われ、騎士団の水軍指揮官に任命された。現在は、敵に捕まり幽閉中の身である。

ラングリッサー……203mm×269mm

〈ヴォルコフ〉

バルディア王国の戦略家。しかし、戦いの最中に敵の矢を受け、この世を去る。

ラングリッサー……235mm×287mm

ラングリッサー……181mm×255mm



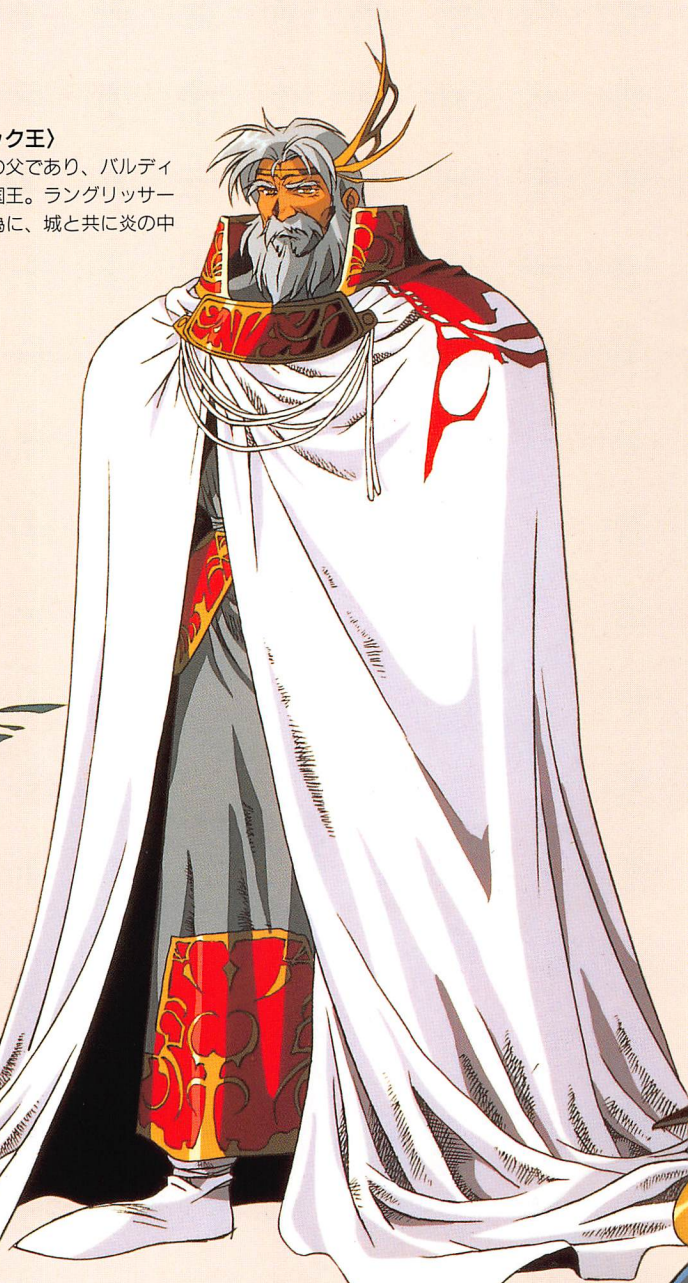
〈クリス〉

僧侶になる為の旅の途中で、野盗に襲われた所を、レディンに助けられる。以後レディンに思いを寄せている。

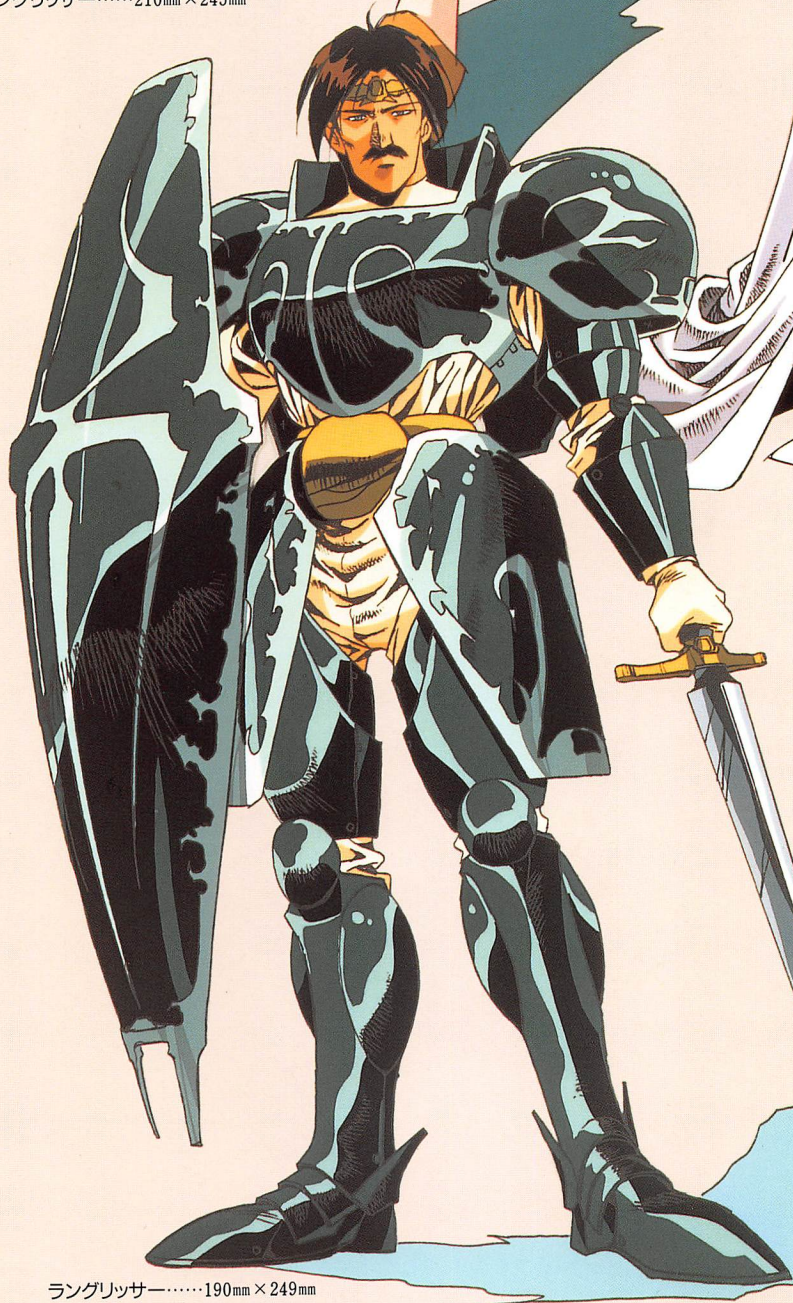
ラングリッサー……210mm×245mm

〈イルザック王〉

レディンの父であり、バルディア王国の国王。ラングリッサーを守る為に、城と共に炎の中へ//



ラングリッサー……247mm×300mm



〈アルバート〉

バルディア王国騎士団の一人。沈着冷静であり、ヴォルフガングの死後、参謀となる。

ラングリッサー……190mm×249mm

〈レディン〉

バルディア王国第一王子。ダルス帝国と熾烈な戦いを繰り返している。



〈ボーゼル〉

カオス蘇生の為、混沌の力を復活させようとする闇の王子。

ラングリッサー……295mm×300mm



〈ゼルド〉

ダルシス帝国皇帝の右腕。パルディア城攻略も、指揮した。

ラングリッサー……192mm×283mm



〈ホーキング〉

サルラスの町を治める公爵。レディンからの協力も惜しまず、ダルシス帝国と戦う事を、誓う。

ラングリッサー……173mm×263mm



〈ソーン〉

ホーキングの部下。途中レディン達と共に、ダルシス帝国と戦う為に合流する。

ラングリッサー……202mm×265mm



〈カオス〉

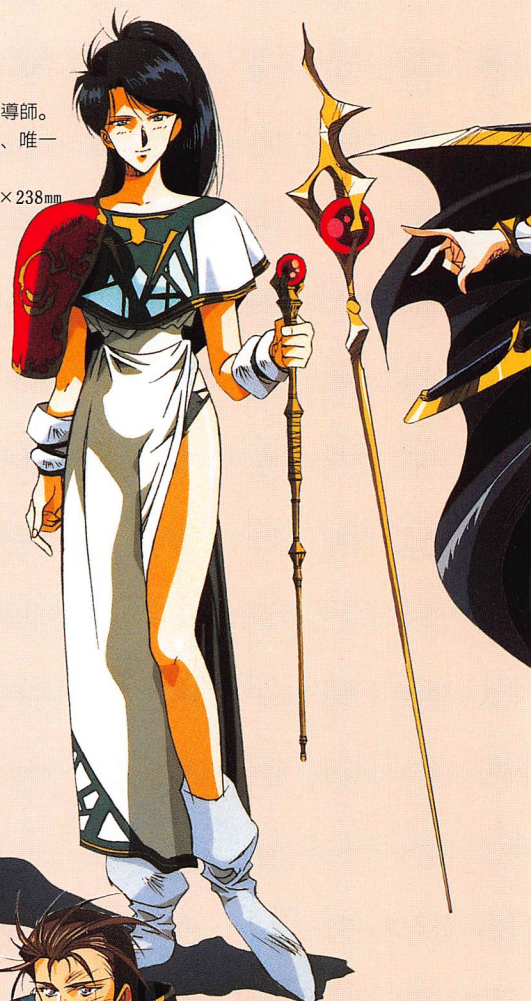
ラングリッサーによって、闇の封印が解け、復活した混沌の象徴。光輝の戦士達、最大最強の敵である。

ラングリッサー……255mm × 320mm

〈ジェシカ〉

バルディア王国の王宮魔導師。ラングリッサーの秘密を、唯一知っている。

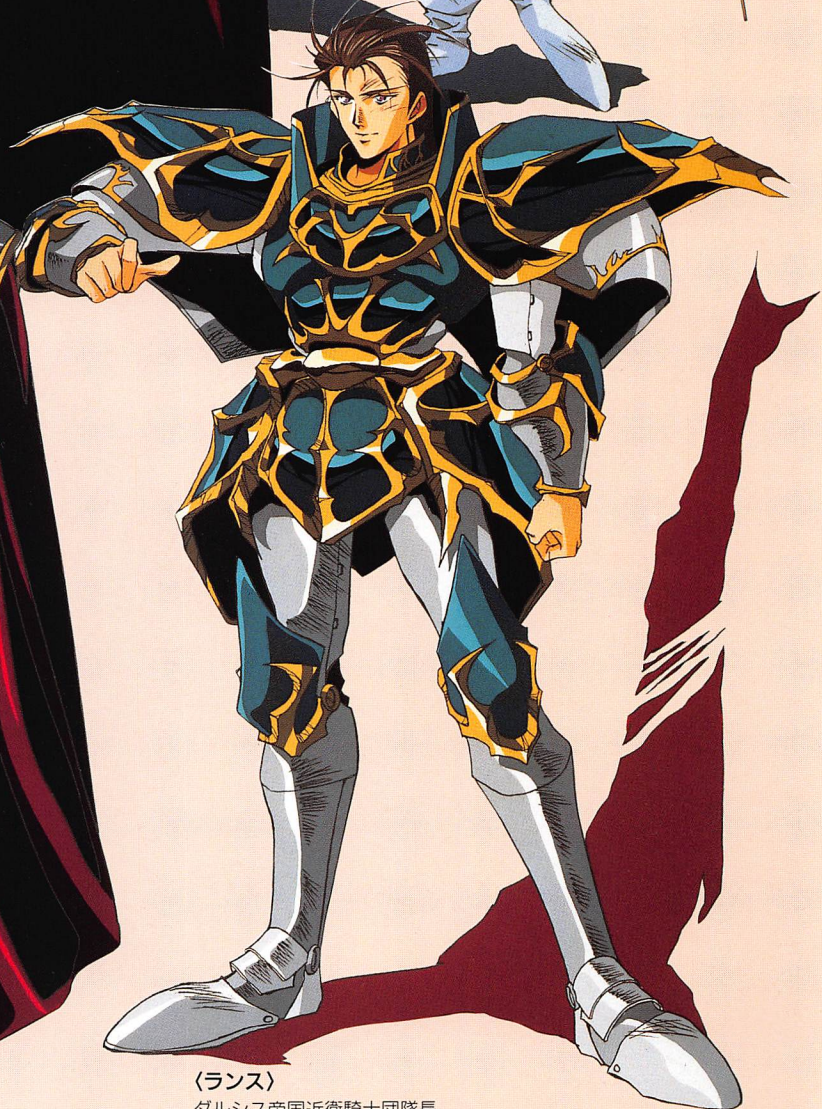
ラングリッサー……210mm × 238mm



〈ディゴス〉

ダルシス帝国皇帝。ラングリッサーを巡り、世界制覇達成の為、戦争を勃発させる。

ラングリッサー……254mm × 340mm



〈ランス〉

ダルシス帝国近衛騎士団隊長。『黒騎士』として、人々からは恐れられる存在だ。

ラングリッサー……208mm × 277mm







ヴァルケン……257mm×364mm

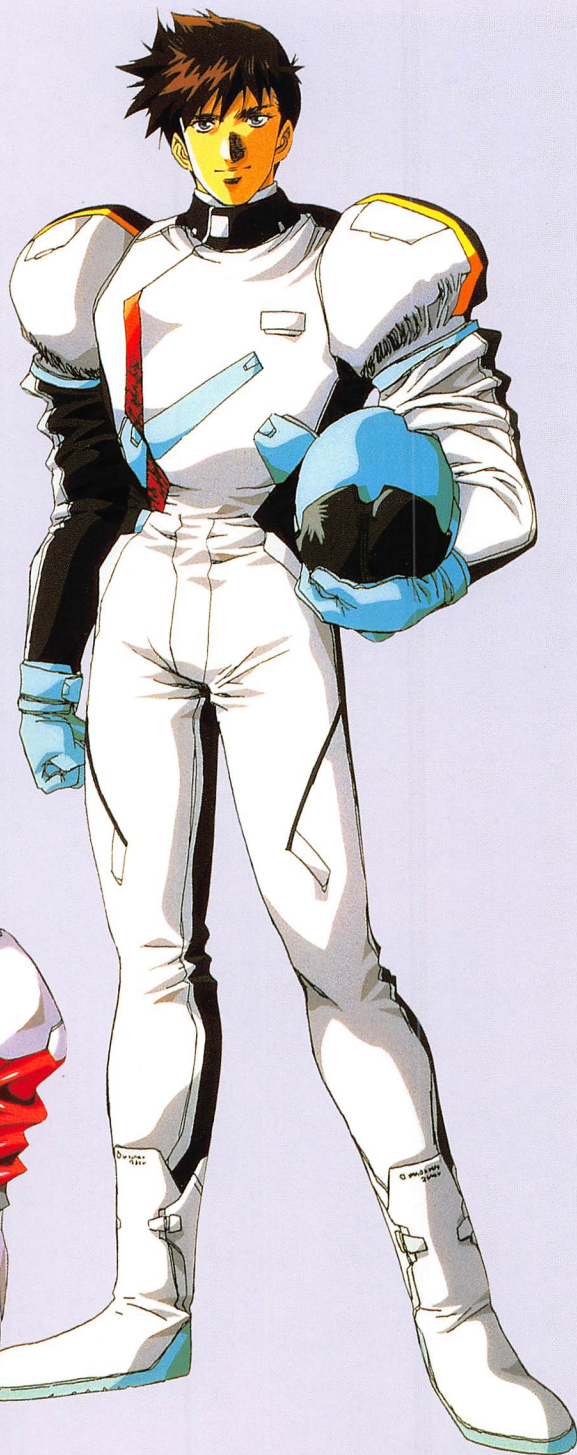


ヴァルケン……257mm×364mm

JAKE BRAIN

Name & Class	ジェイク・ブライン中尉
Sex	MALE
Age	25
Nationality	カナダ州
Height	180cm
Weight	72kg
Blood	O型
Birthday	2076.3.30

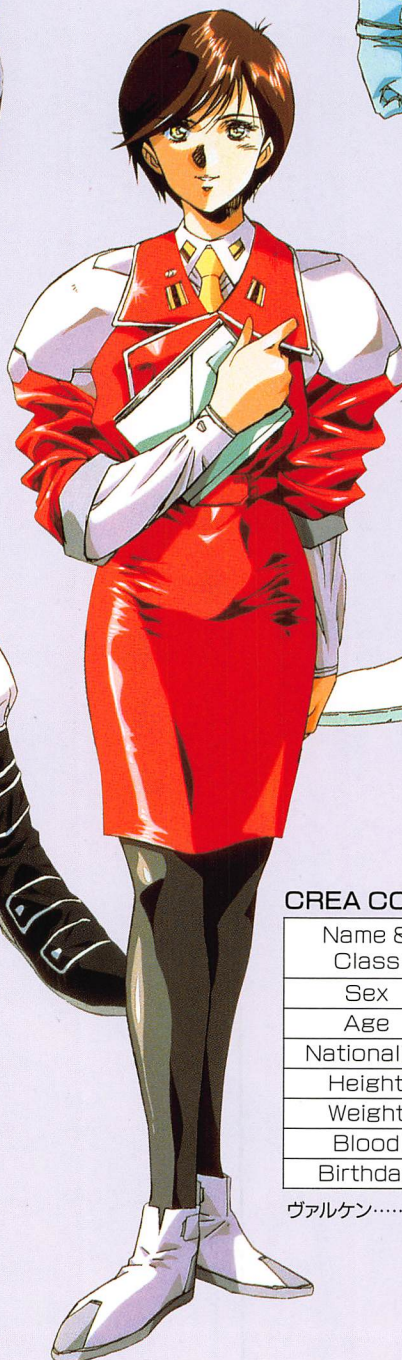
ヴァルケン……292mm×115mm



ALEF BERDACH

Name & Class	アルフ・ベルダーク少佐
Sex	MALE
Age	27
Nationality	旧ドイツ
Height	182cm
Weight	75kg
Blood	AB型
Birthday	2074.2.3

ヴァルケン……290mm×115mm



CREA CORAL

Name & Class	クレア・コーラル軍曹
Sex	FEMALE
Age	22
Nationality	日本州
Height	162cm
Weight	49kg
Blood	A型
Birthday	2078.9.28

ヴァルケン……275mm×85mm

GELTZ

Name & Class	ゲルツ将軍
Sex	MALE
Age	48
Nationality	旧オーストリア
Height	188cm
Weight	93kg
Blood	O型
Birthday	2052.12.28

ヴァルケン……293mm×150mm



CHACK JONSTON

Name & Class	チャック ジョンストン大佐
Sex	MALE
Age	43
Nationality	メキシコ州
Height	177cm
Weight	80kg
Blood	O型
Birthday	2057.10.20

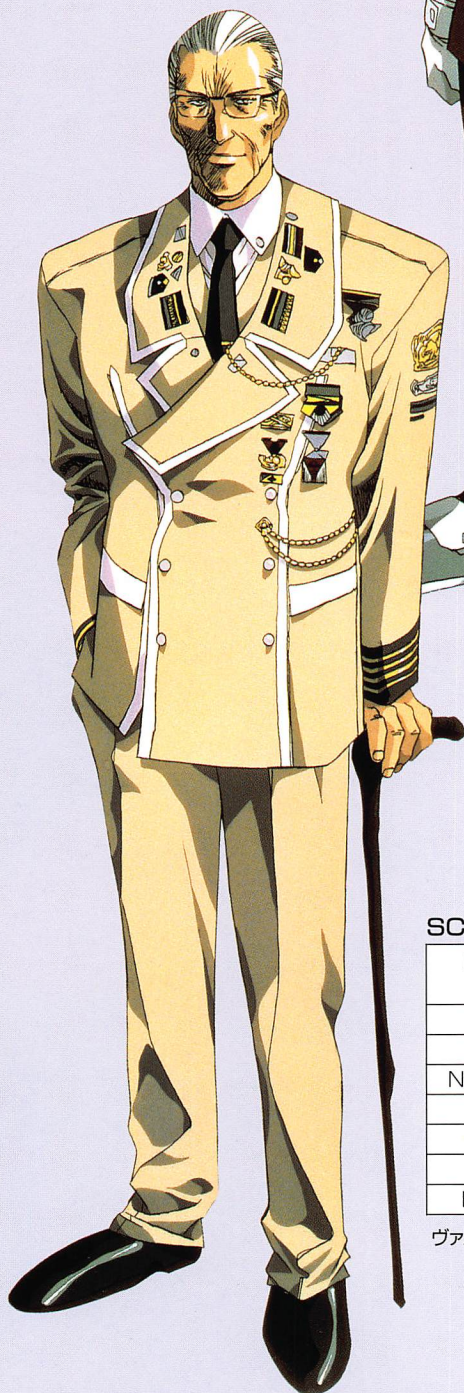
ヴァルケン……288mm×142mm



SCHERMARK

Name & Class	シェルマーク大統領
Sex	MALE
Age	68
Nationality	旧ベルギー
Height	178cm
Weight	70kg
Blood	B型
Birthday	2033.2.25

ヴァルケン……288mm×110mm













秘密の花園……299mm×326mm





テクノポリス



テクノポリス……294mm × 397mm







テクノポリス (CGコミック①) ……240mm × 275mm



テクノポリス (CGコミック②)251mm × 320mm



テクノポリス……172mm×252mm

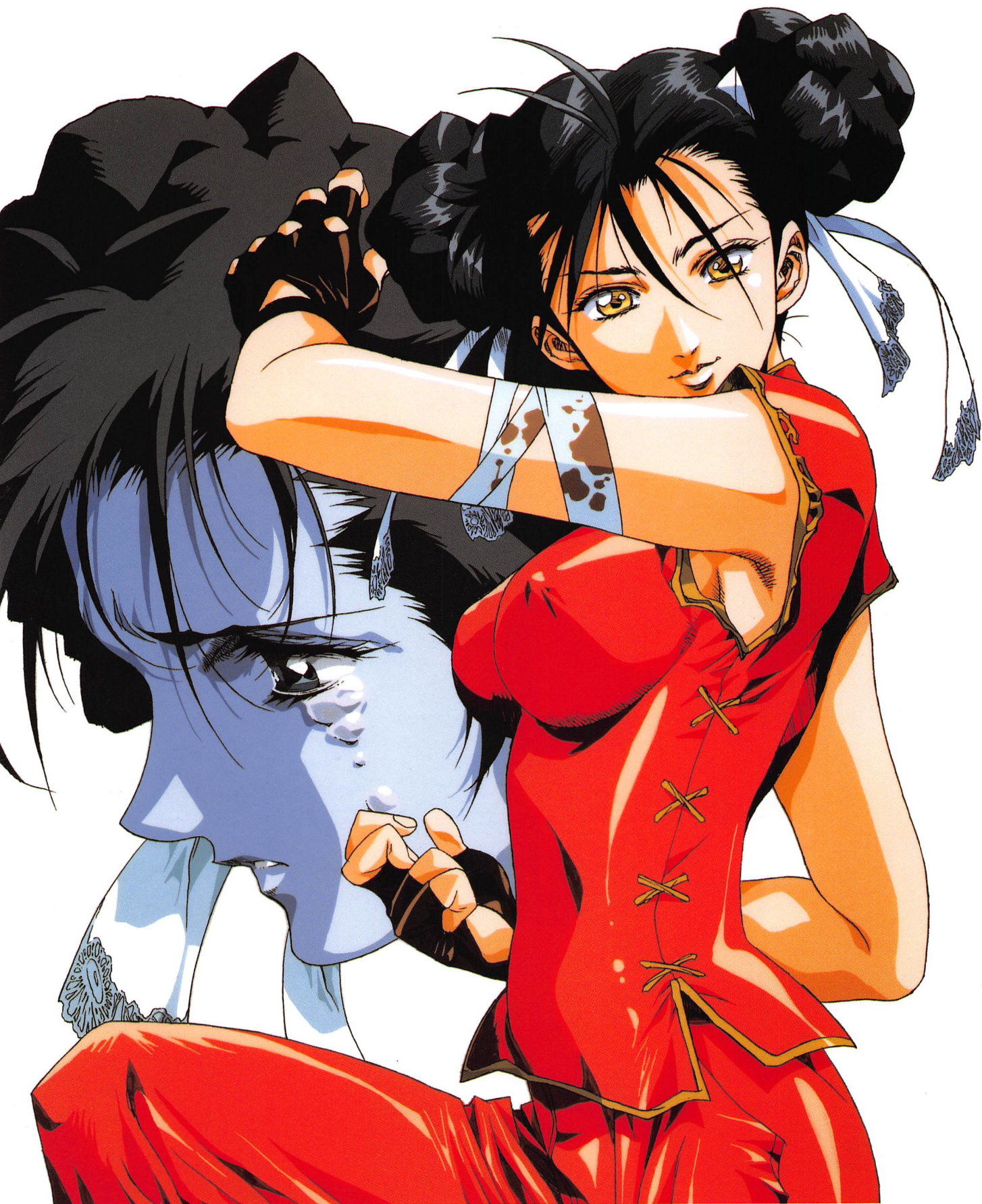


テクノポリス……258mm×347mm





OTHERS II









毎日が日曜日……328mm×360mm



美少女アニメ大全集……242mm×290mm



ゲームボーイ





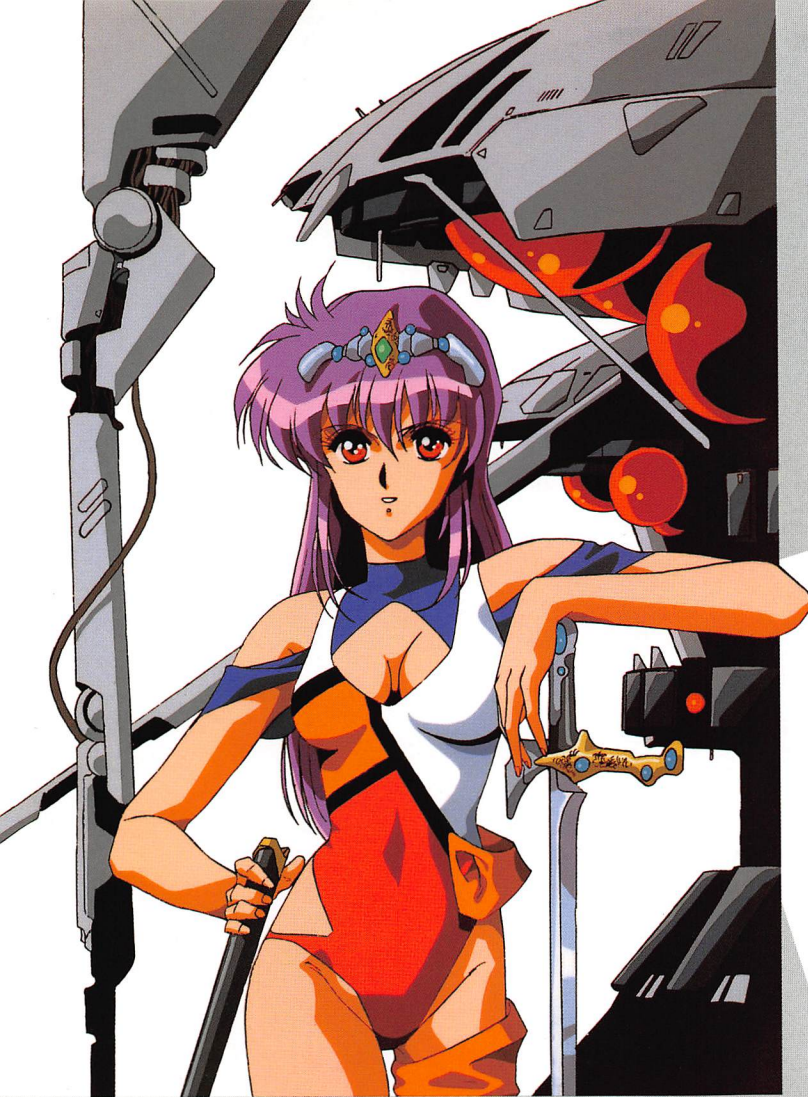
ゲームボーイ.....263mm × 354mm



ゲームボーイ.....252mm × 356mm



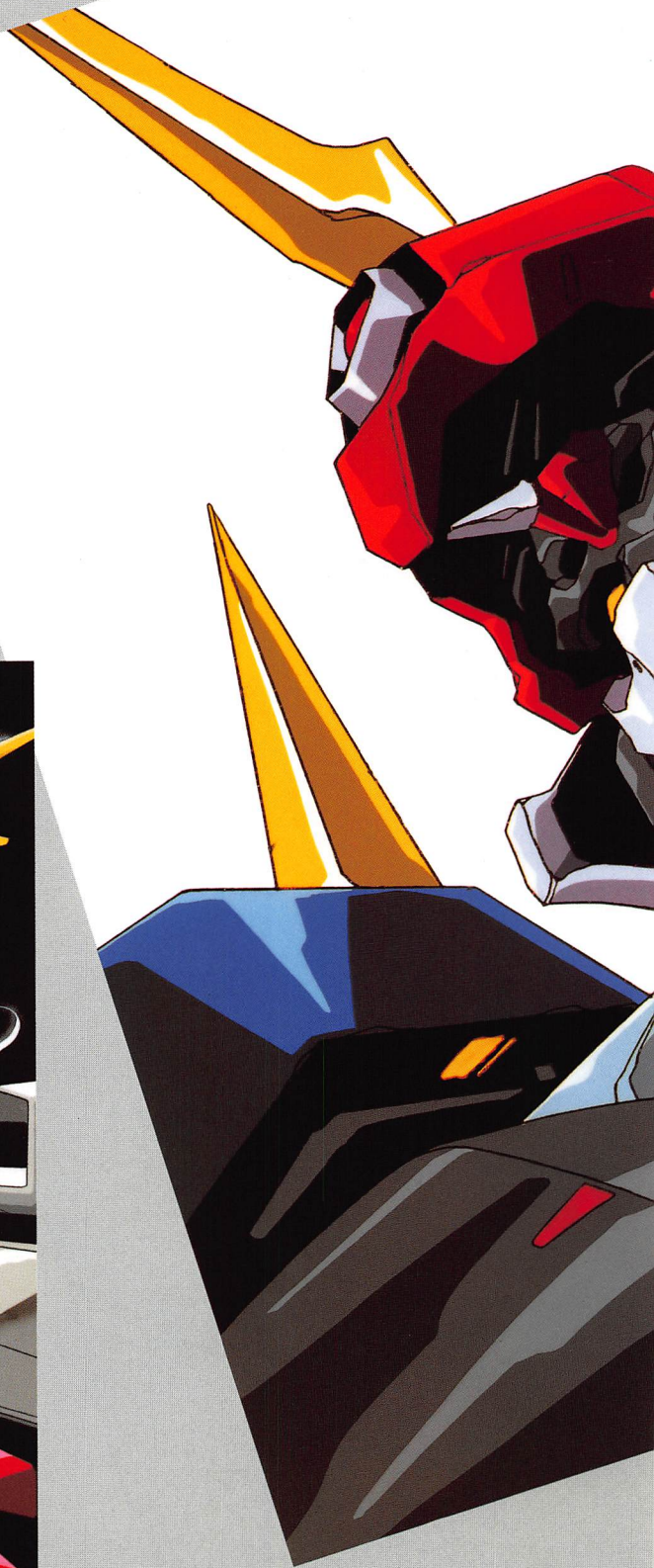
ゲームボーイ.....257mm × 364mm



ゲームボーイ……242mm×353mm



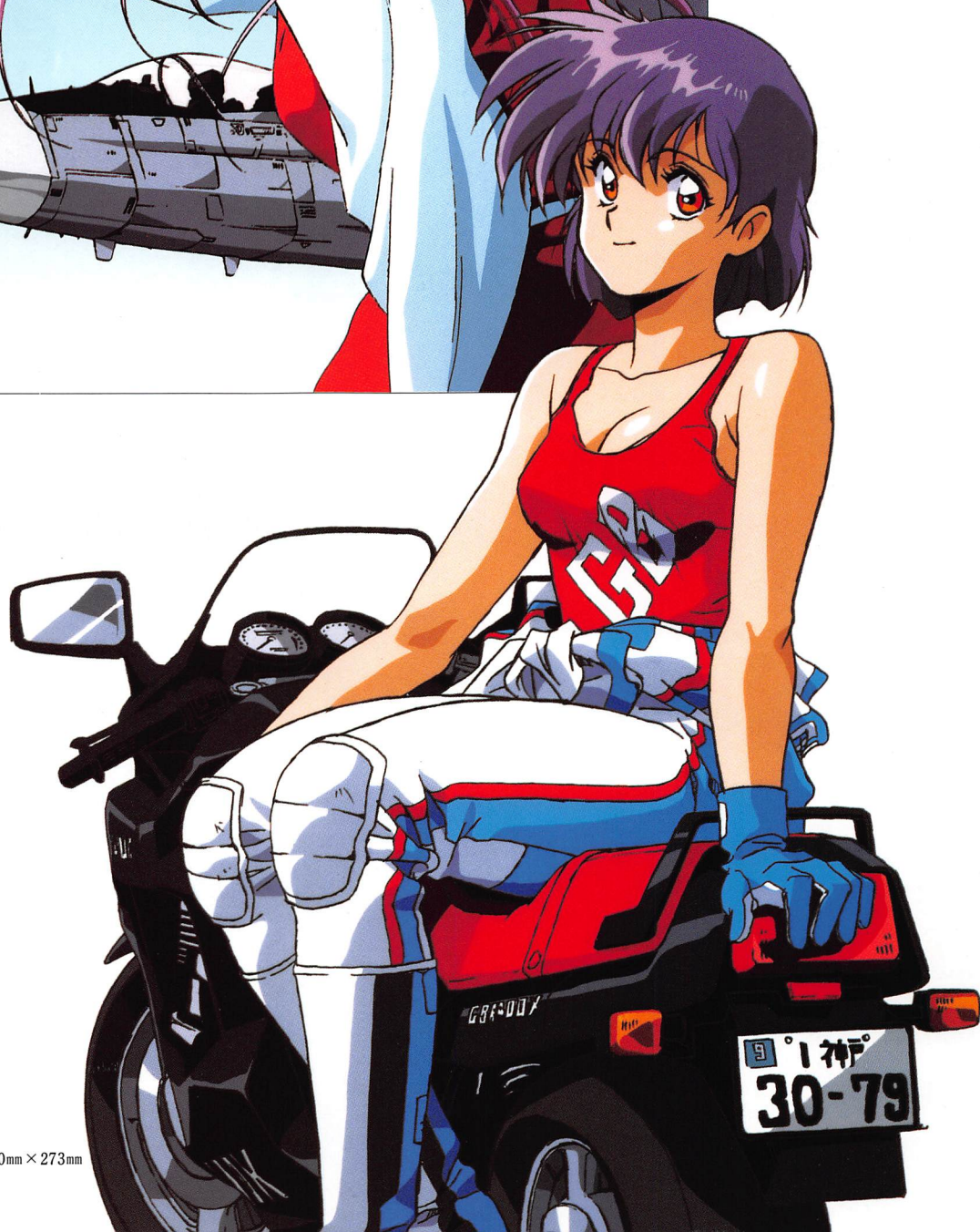
ゲームボーイ……258mm×376mm







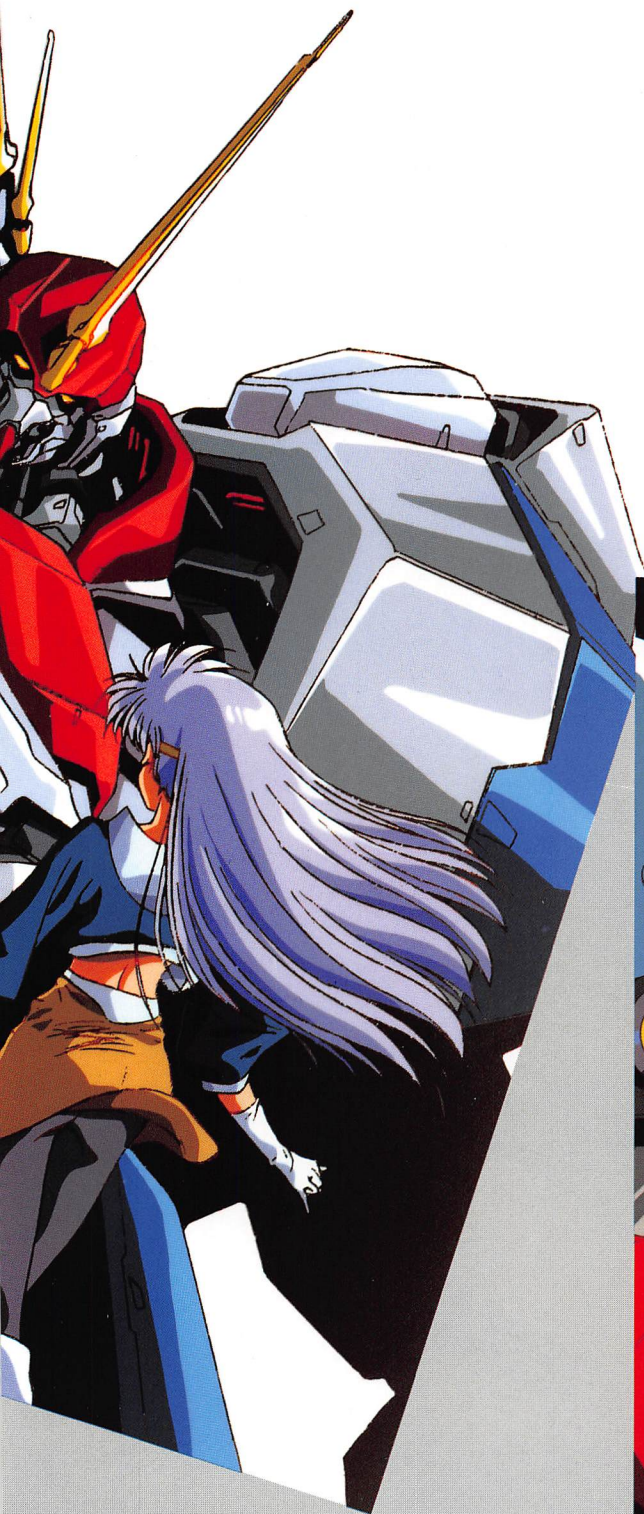
ゲームボーイ……262mm×275mm



ゲームボーイ……200mm×273mm







ゲームボーイ……252mm×350mm



ゲームボーイ……272mm×360mm



ゲームボーイ……270mm×372mm



ゲームボーイ……259mm×290mm



ゲームボーイ……257mm×364mm





ゲームボーイ……258mm×300mm



ゲームボーイ……259mm×292mm



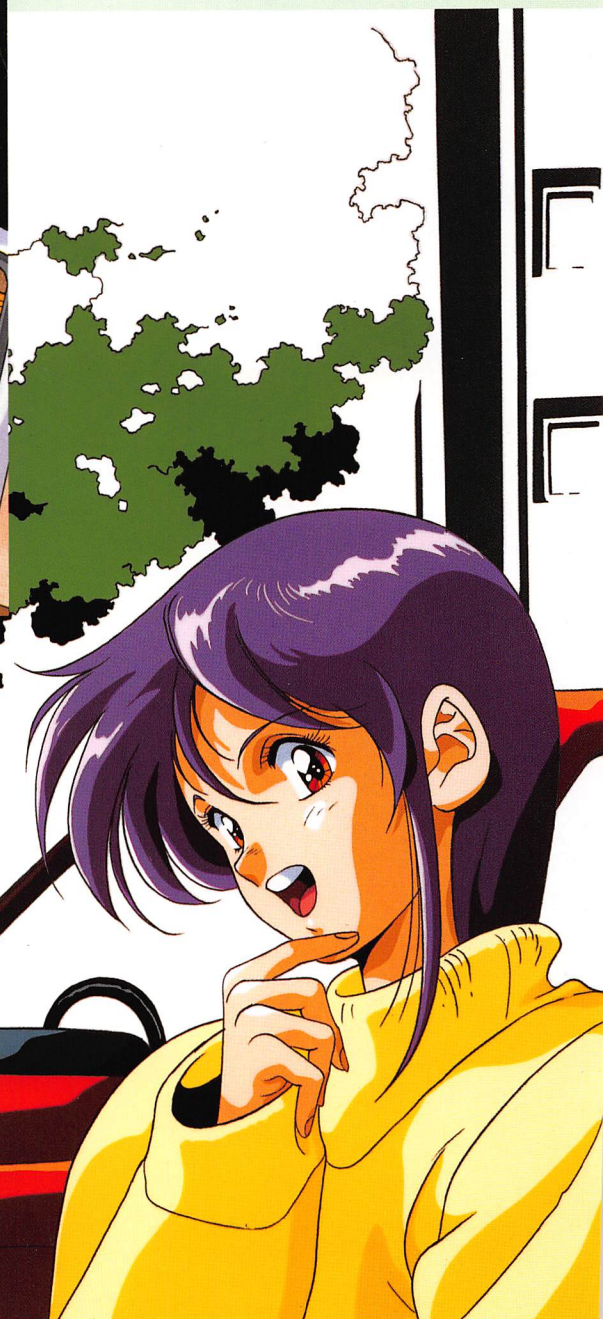
ゲームボーイ……260mm×305mm



ゲームボーイ……280mm×405mm



ゲームボーイ……299mm×376mm



ゲームボーイ……257mm×363mm

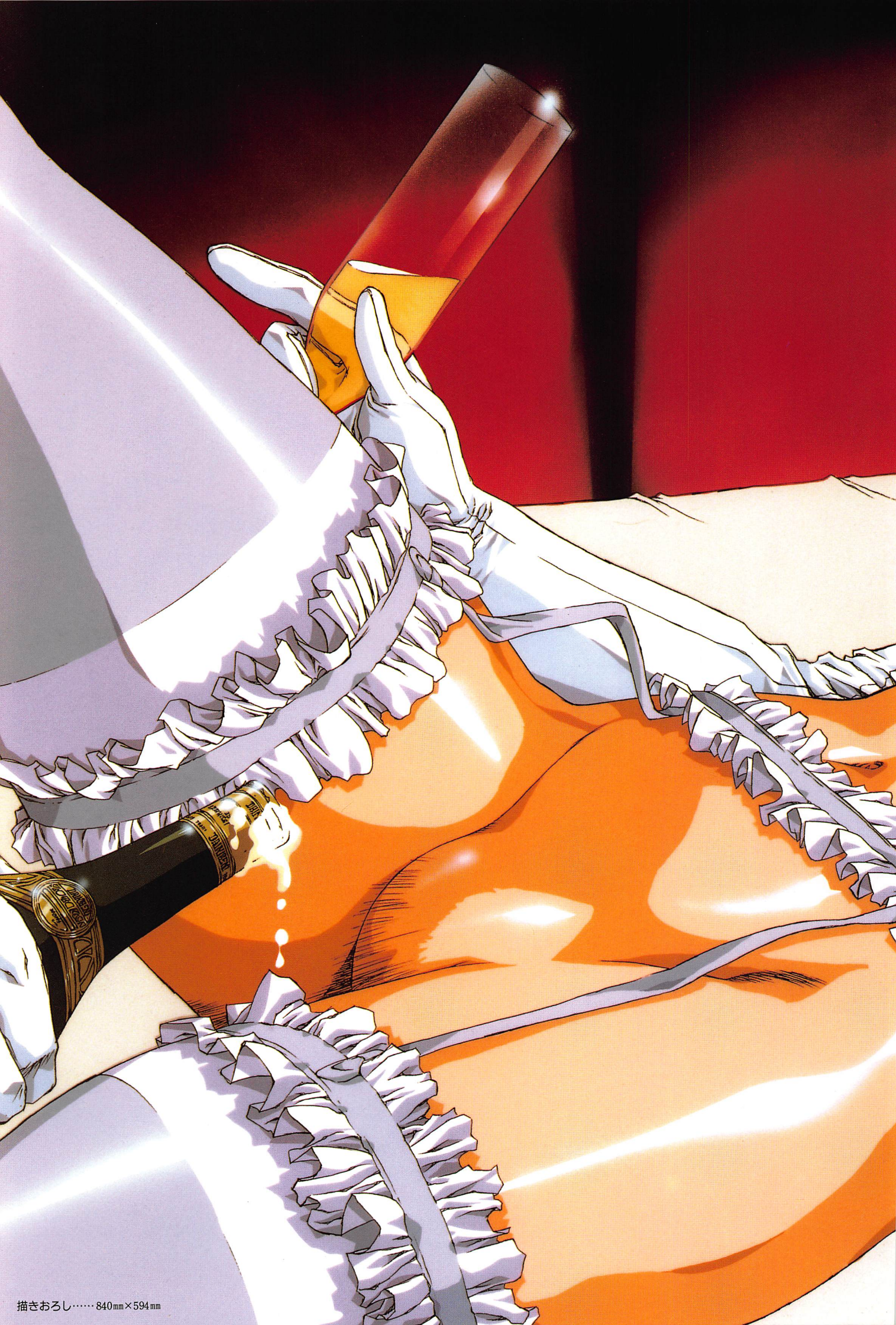






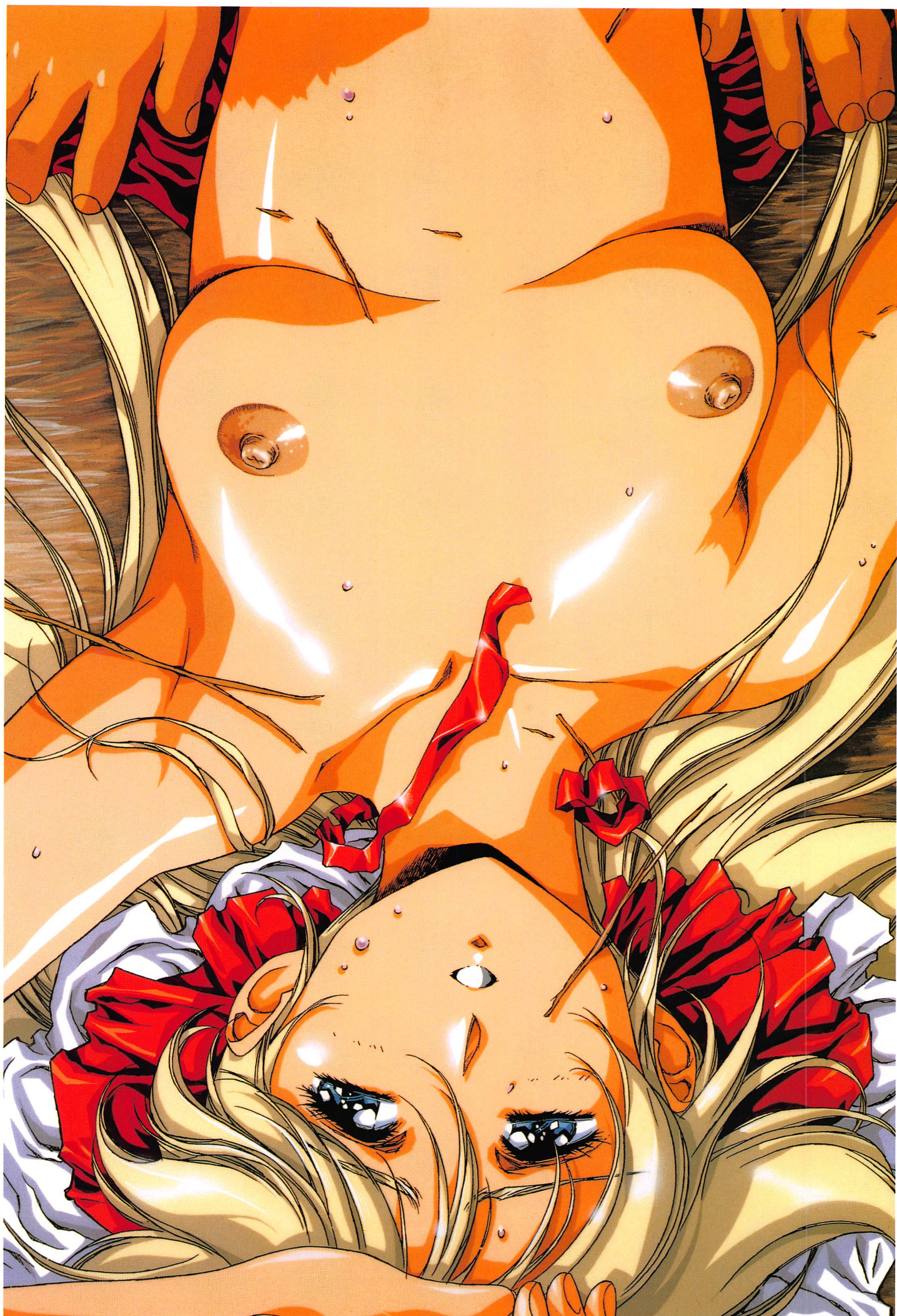












郵便はがき



1738558

東京都板橋区弥生町77-3第一ビル四階

株式会社ムービック

うるし原 智志

セルワークス係

ご住所	〒 Tel		
ご氏名			
ご職業	(学生の方は学年)	性別	男・女
ご購入日		年齢	歳
普段よく読む雑誌名	1.	2.	3.
普段よく見るTV番組名	1.	2.	3.
普段よく聞くラジオ番組名	1.	2.	3.

うるし原 智志セルワークスアンケートハガキ

あなたのご意見を貴重な資料として、今後の編集に役立たせて頂きます。

1	この本の購入方法は? ① 書店で予約して ③ その他 () ② 発売日以後書店で ④ 通信販売
2	この本の価格について ① 高い ② 普通 ③ 安い
3	画集を出してほしいイラストレーターがいたら名前をご記入ください
4	この本の中で一番好きなイラストはどれですか?
5	折り込みポスターについての感想をどうぞ
6	他の画集をお持ちでしたら書名をご記入ください
7	この本の感想を具体的にお答えください(通販利用者は、特典についてもお願ひします)

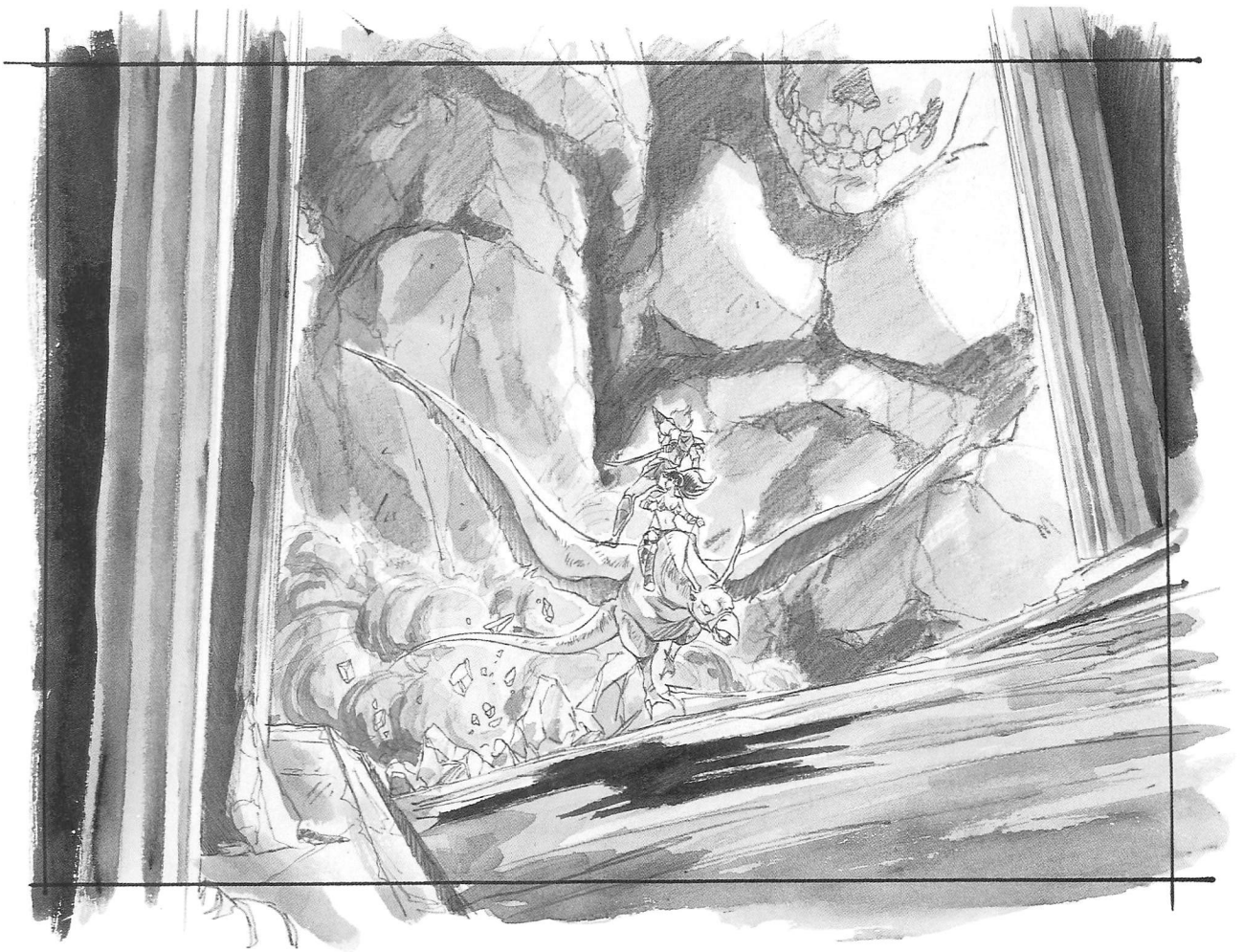




SATOSHI URUSHIHARA OFFICIAL ART



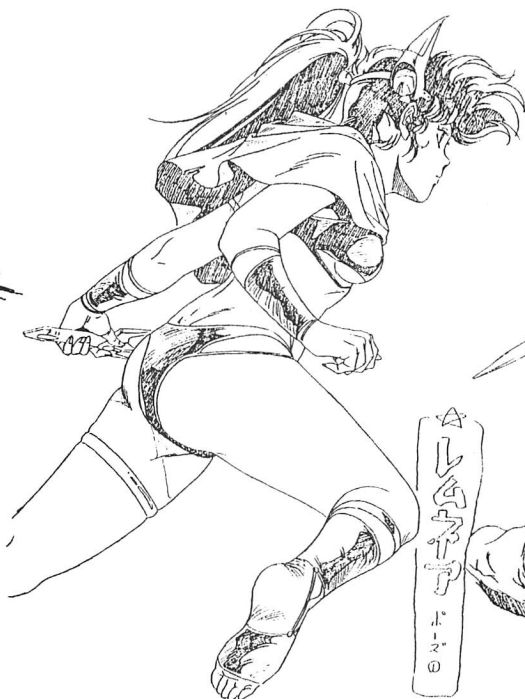






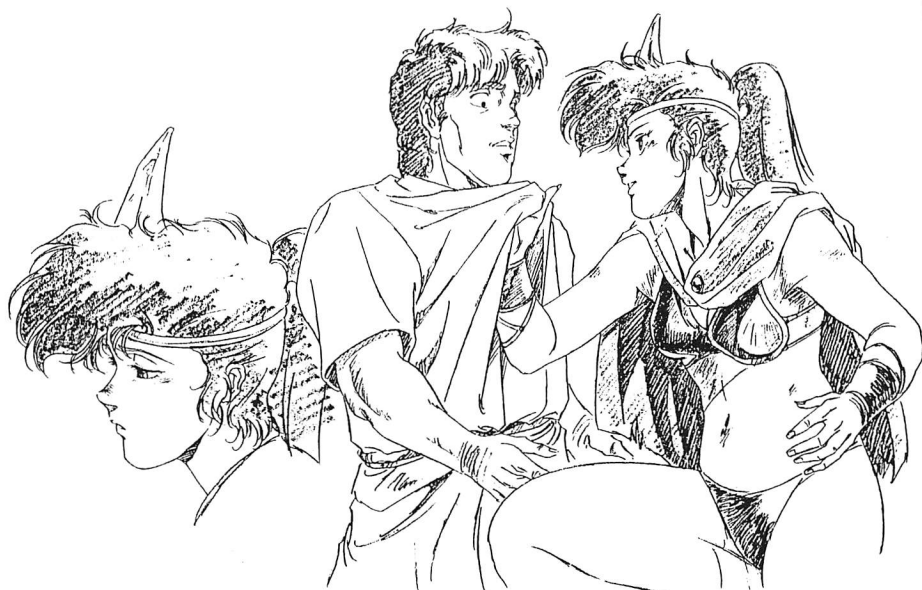
レムネア(仮)
アツ・農場の

「レムネア」の企画が立ち上がった最初の頃の、キャラクターデザイン。後述のインタビューにあるとおり、当初の「レムネア」のイメージの、野蛮でおてんばという設定どおりに描かれている。



★レムネア
ボイスの



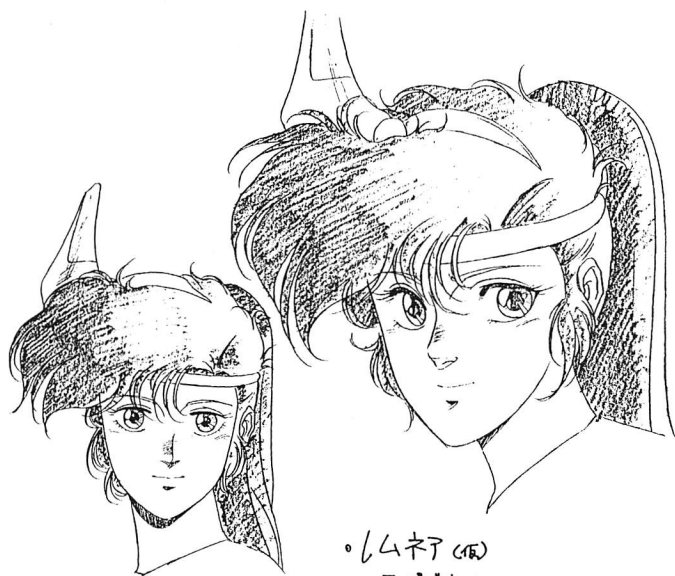


レムネア
ミナ

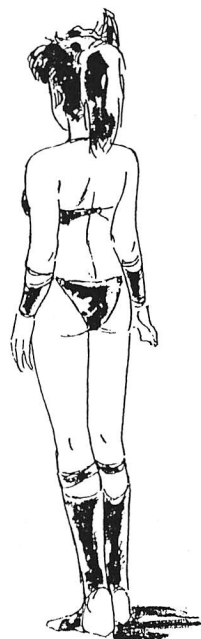


☆レムネア
アガ 榮情③

こうして見ると、安彦良和氏の描く「ダーティペア」のケイの様な、イメージがある。



レムネア (仮)
アガ 基本型

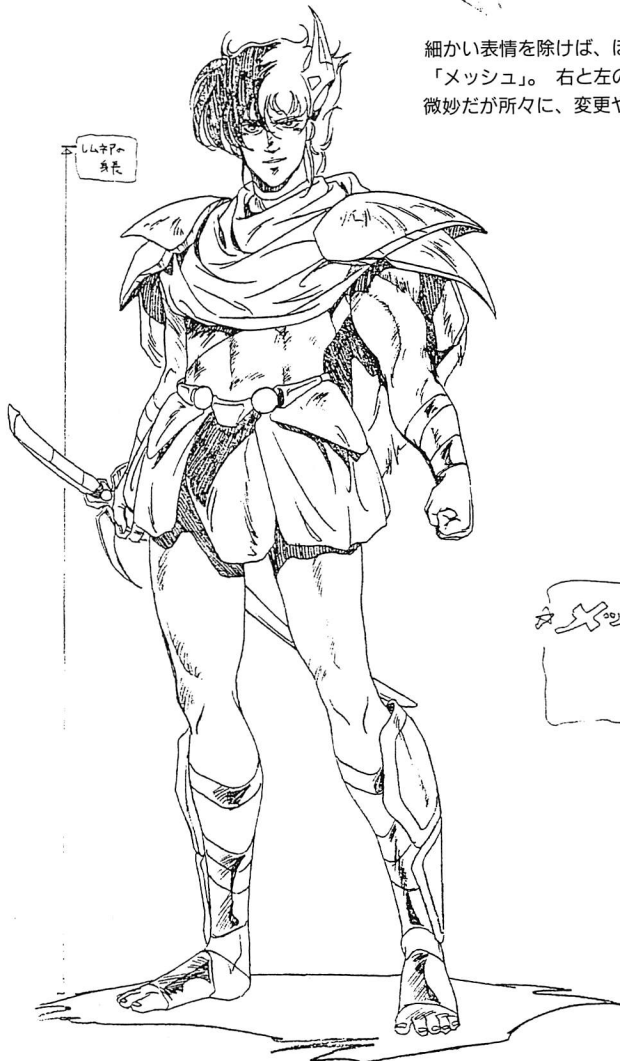


☆メッシュ (ボーズ)

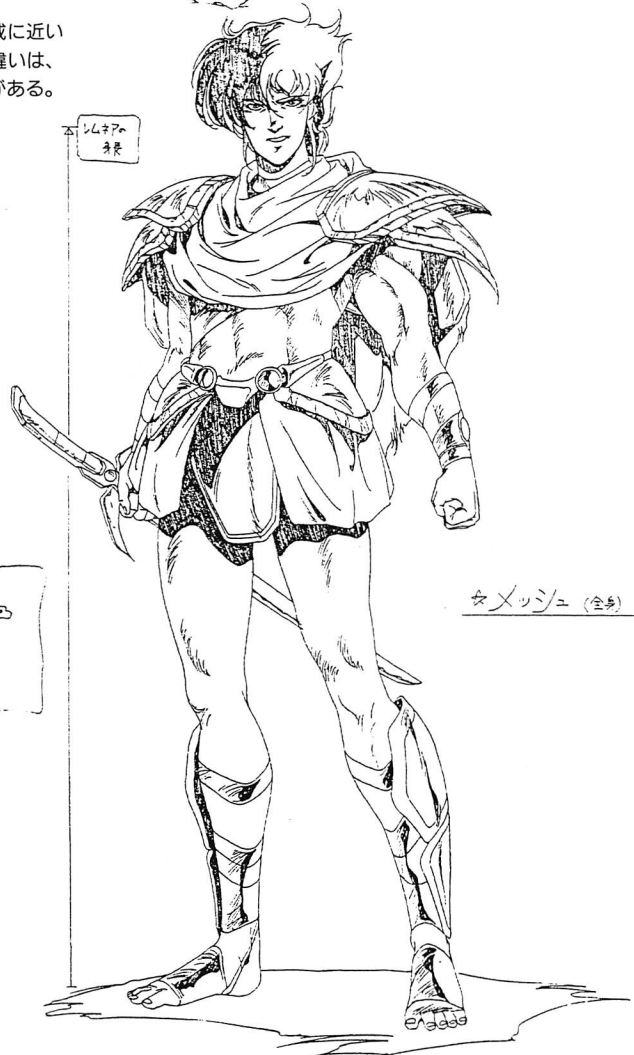


細かい表情を除けば、ほぼ完成に近い「メッシュ」。右と左の絵の違いは、微妙だが所々に、変更や追加がある。

レムネア
衣装



レムネア
衣装



☆メッシュ

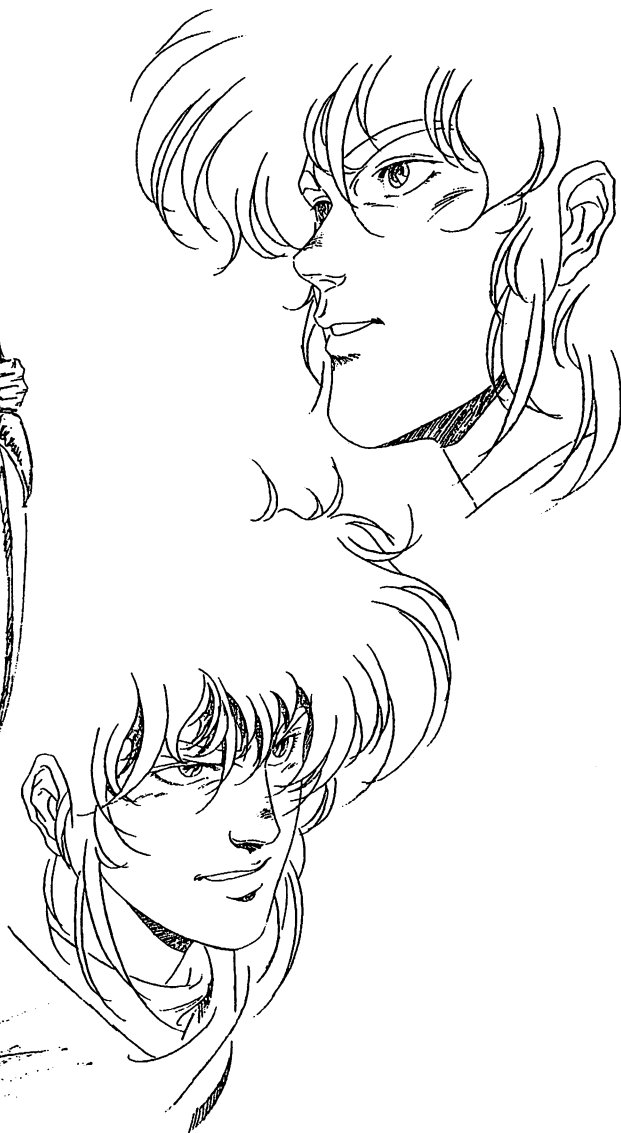
☆メッシュ (全身)

「メッシュ」の表情集。この時点での
「メッシュ」は、実際に映像化された
時と比べると、年齢が上の様に見える。
左下の絵は、仮りで描かれた「メッ
シュ」のラフである。

カ・メッシュ (777基本型)



メッシュ (仮)





商人
ア



山
白導師



ロ・ムネア
の衣装

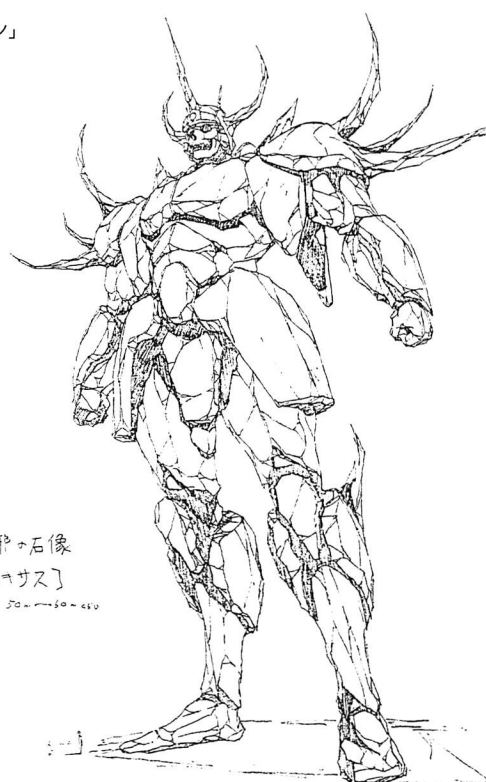


★魔道師

☆仙導師

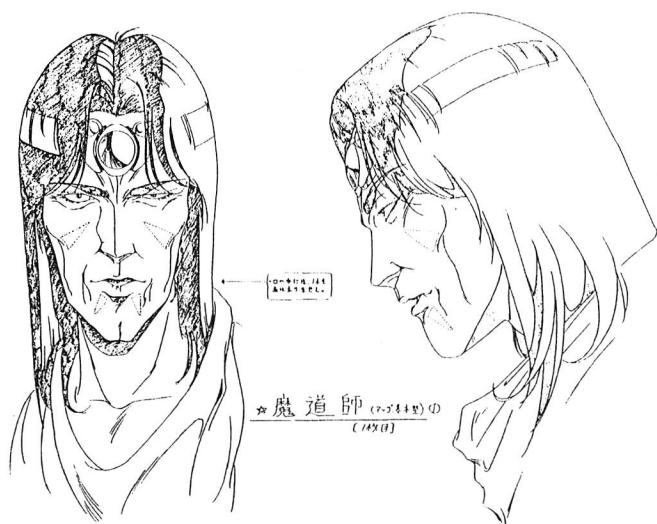


「仙導師」・「ガーディン」・「ブーアン」
等の初期設定。



☆魔邪の石像
【バルサス】

500mm-650



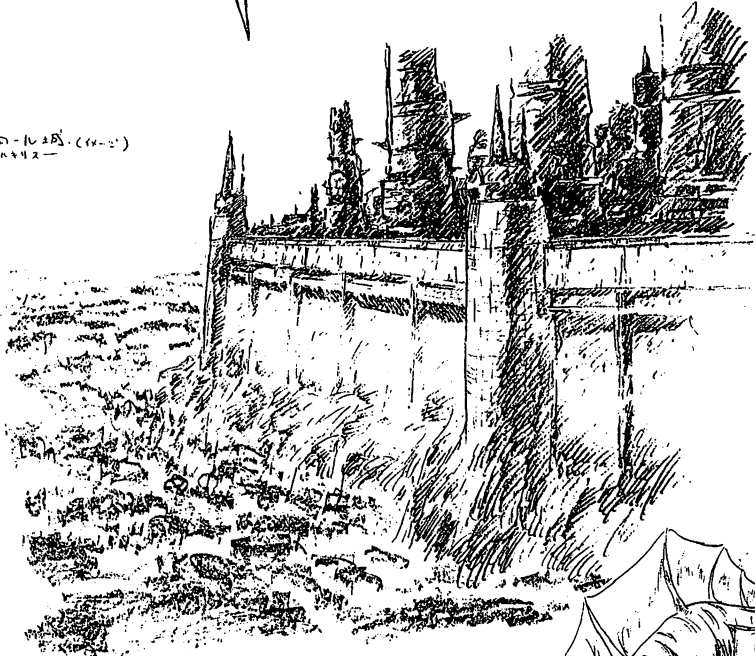
☆魔道師 (7.7.44) の
(149日)



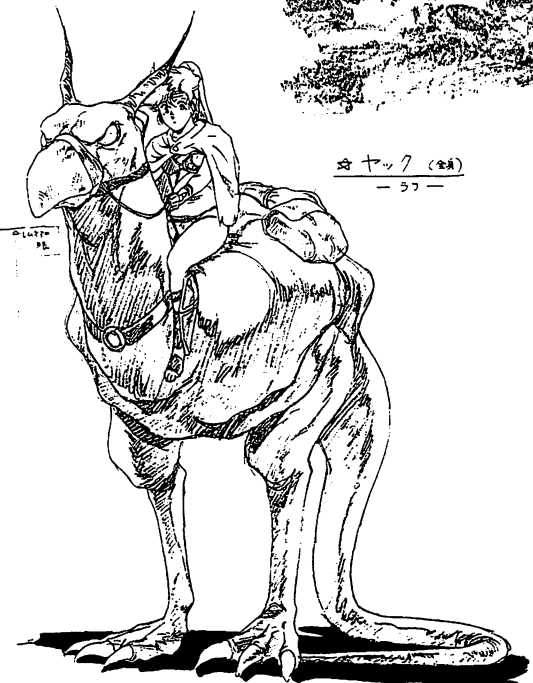
バロール 頭部

バロールの魔眼 (バロール)
— 100 —

描くの一番苦労したと、言
わしめたキャラ、「バロール」
の初期設定。この時点では、
左眼に魔眼があるが、実際に
映像化された時は、右眼に変
更されている。

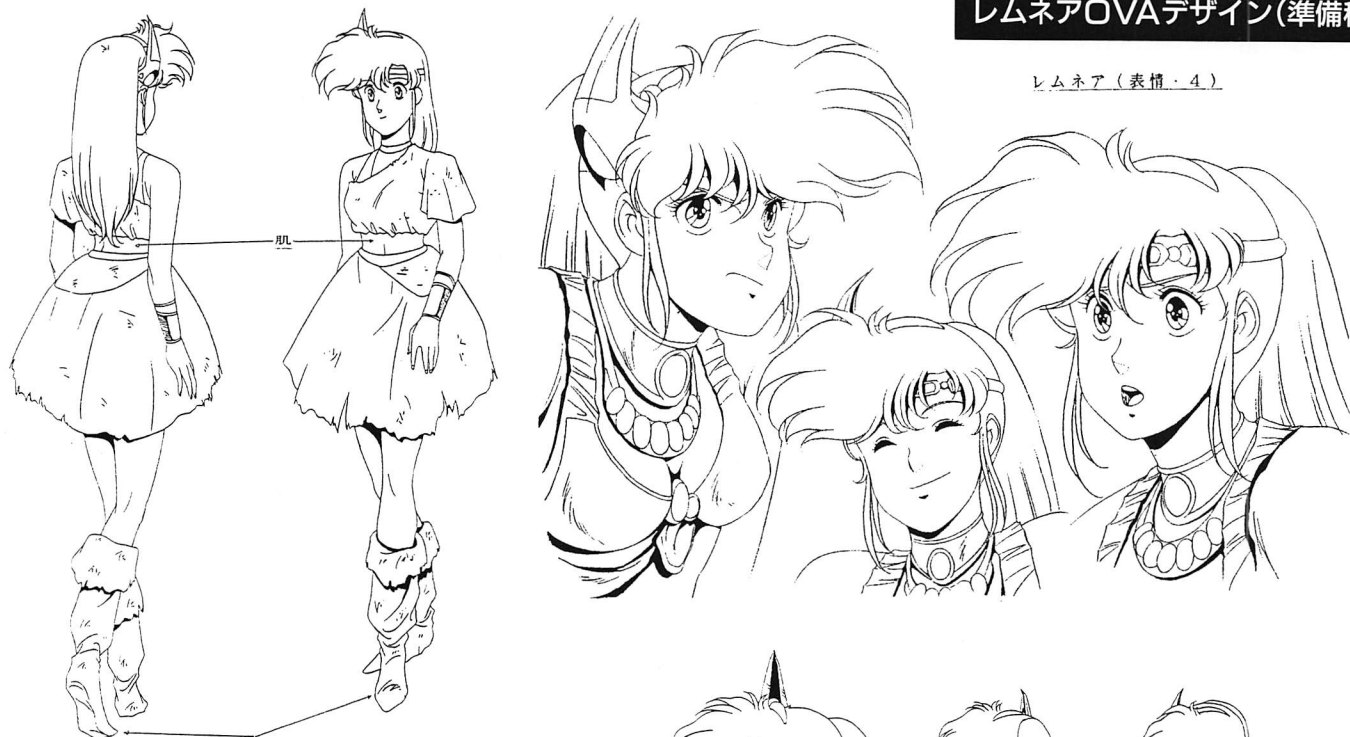


☆ ヤック (全)
— 97 —



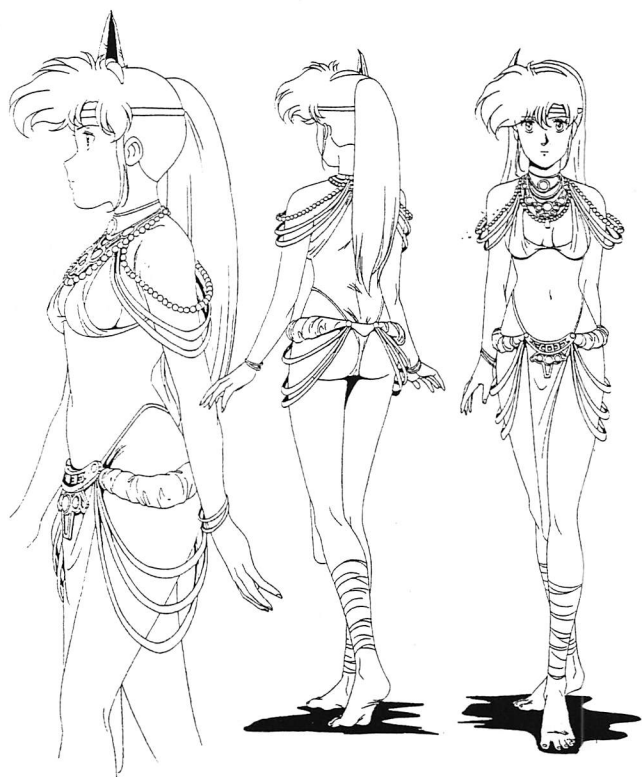
魔眼
バロールの正体

レムネア(表情・4)



靴ではありません！
布で作った足袋です。

レムネア(回想シーン)

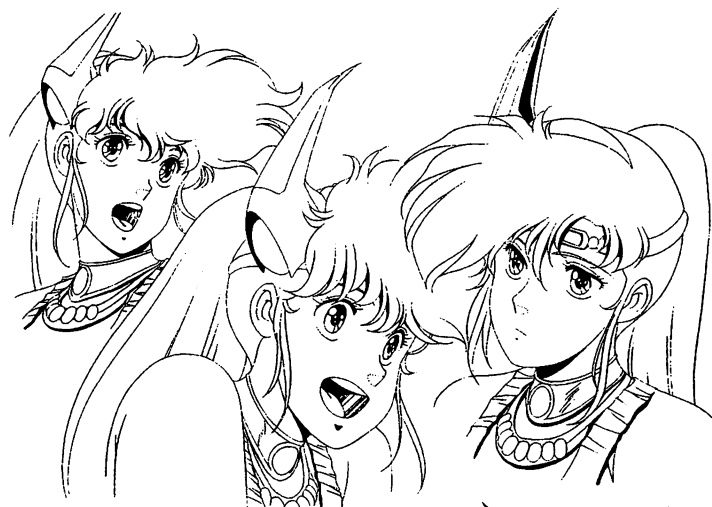
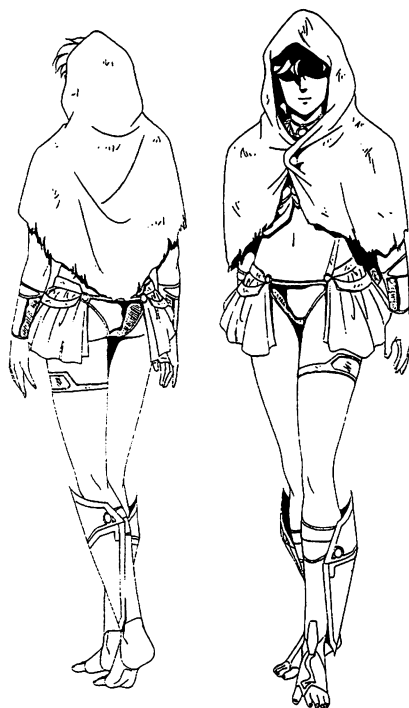


レムネア(ブーアンの間)

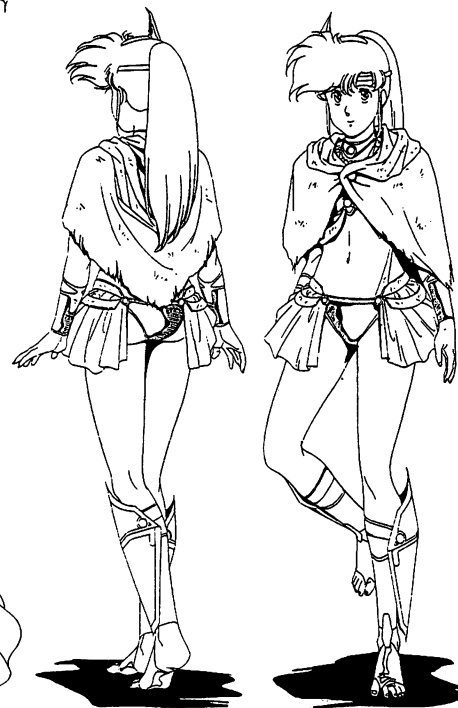
レムネア(表情・3)



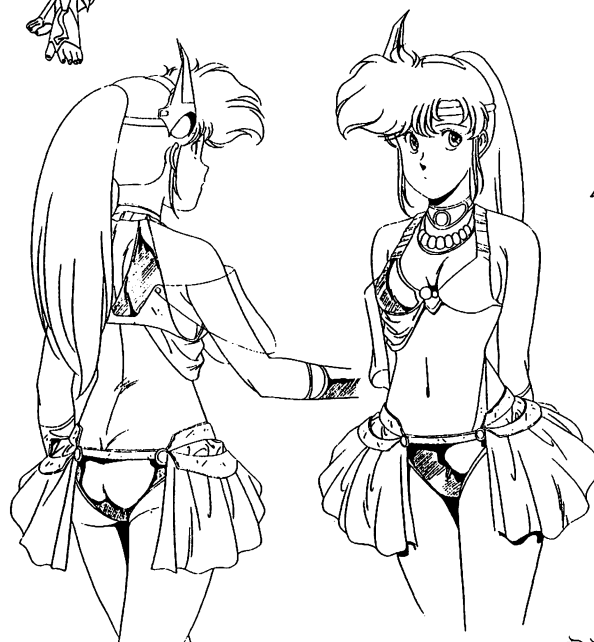
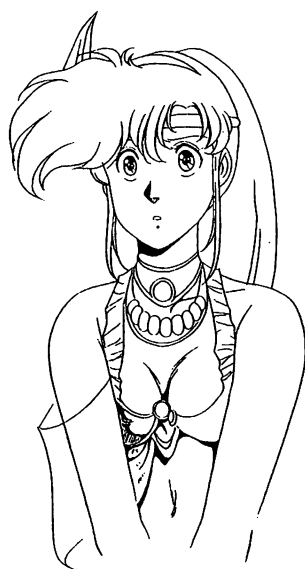
初稿とは、うって変わってアニメ調になった、「レムネア」の表情と設定集。この時点で、「レムネア」の髪が、黒髪から銀髪になっている。



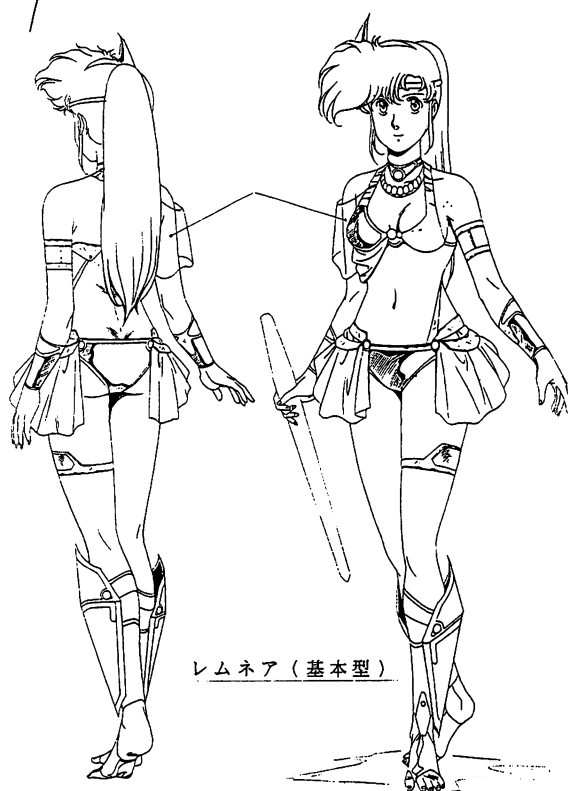
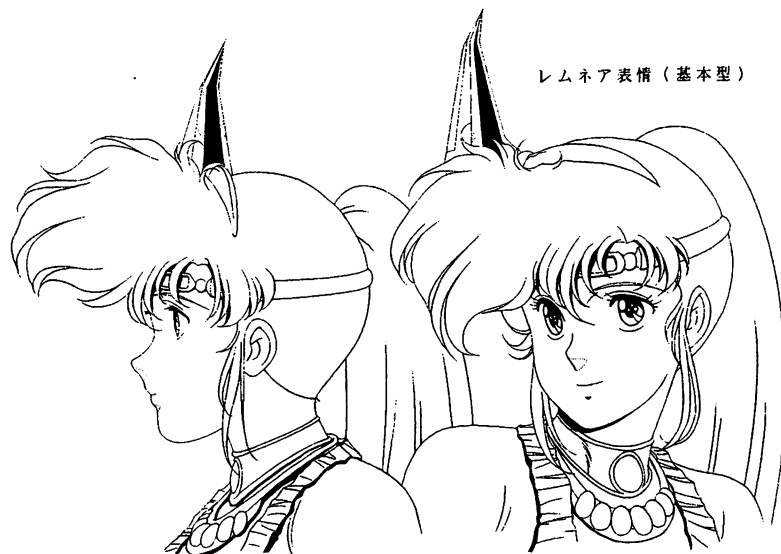
レムネア (OPパート)



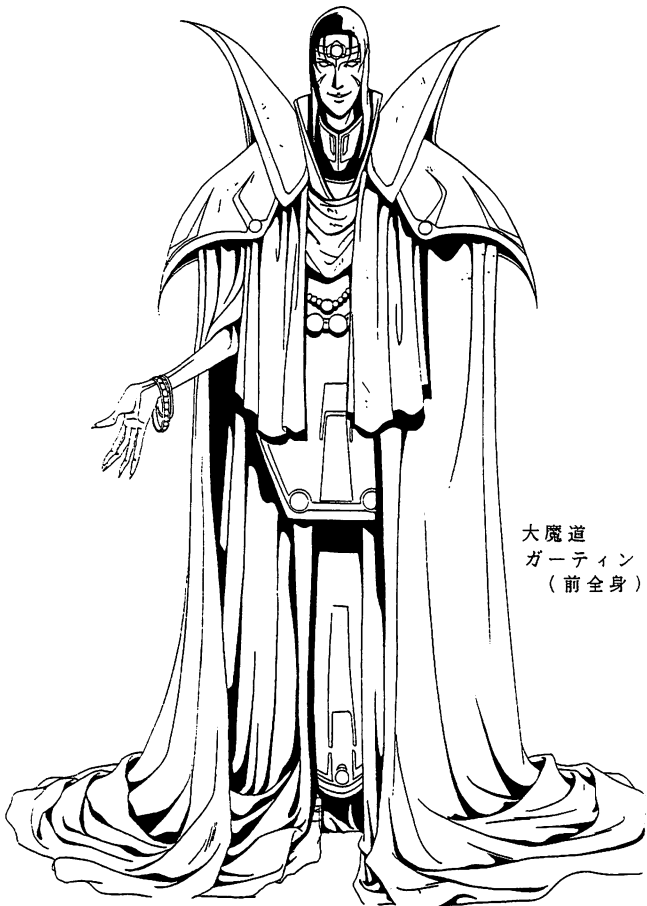
レムネア (酒場)



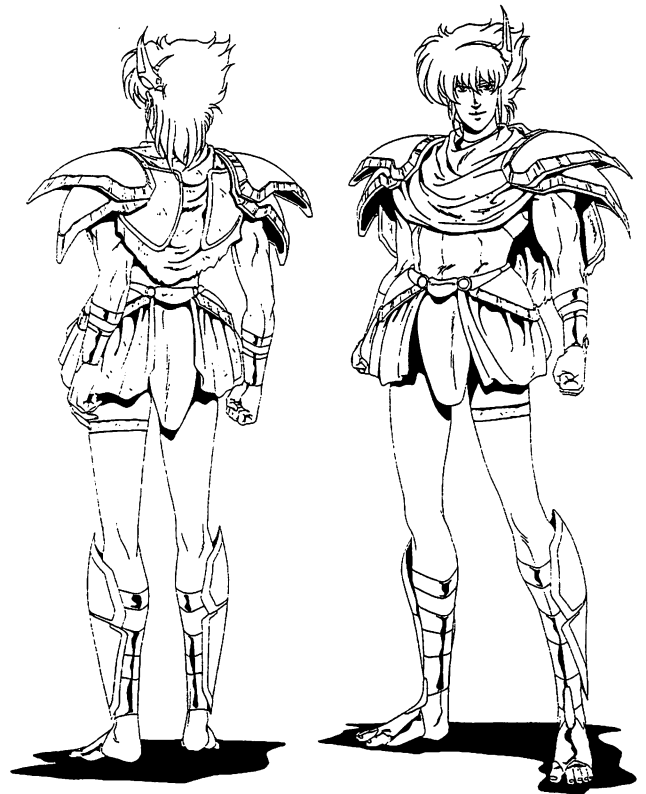
レムネア表情 (基本型)



レムネア (基本型)

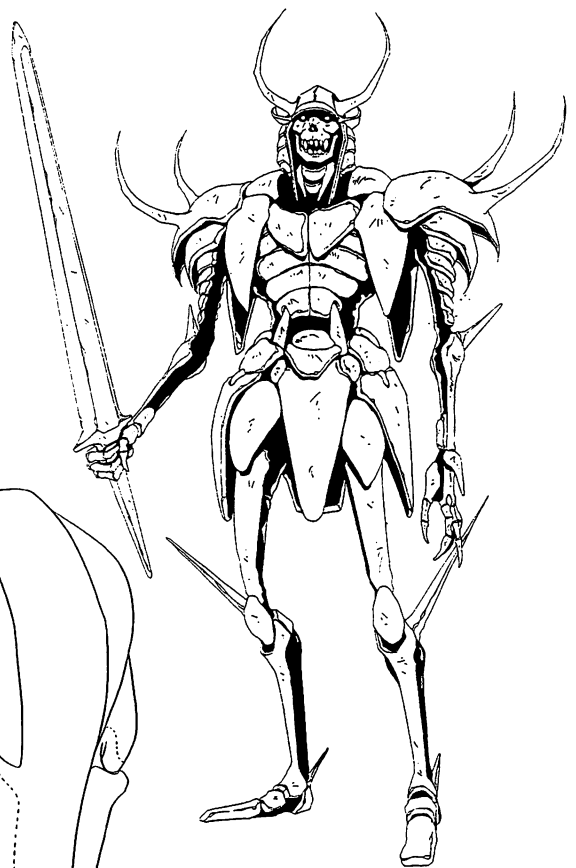
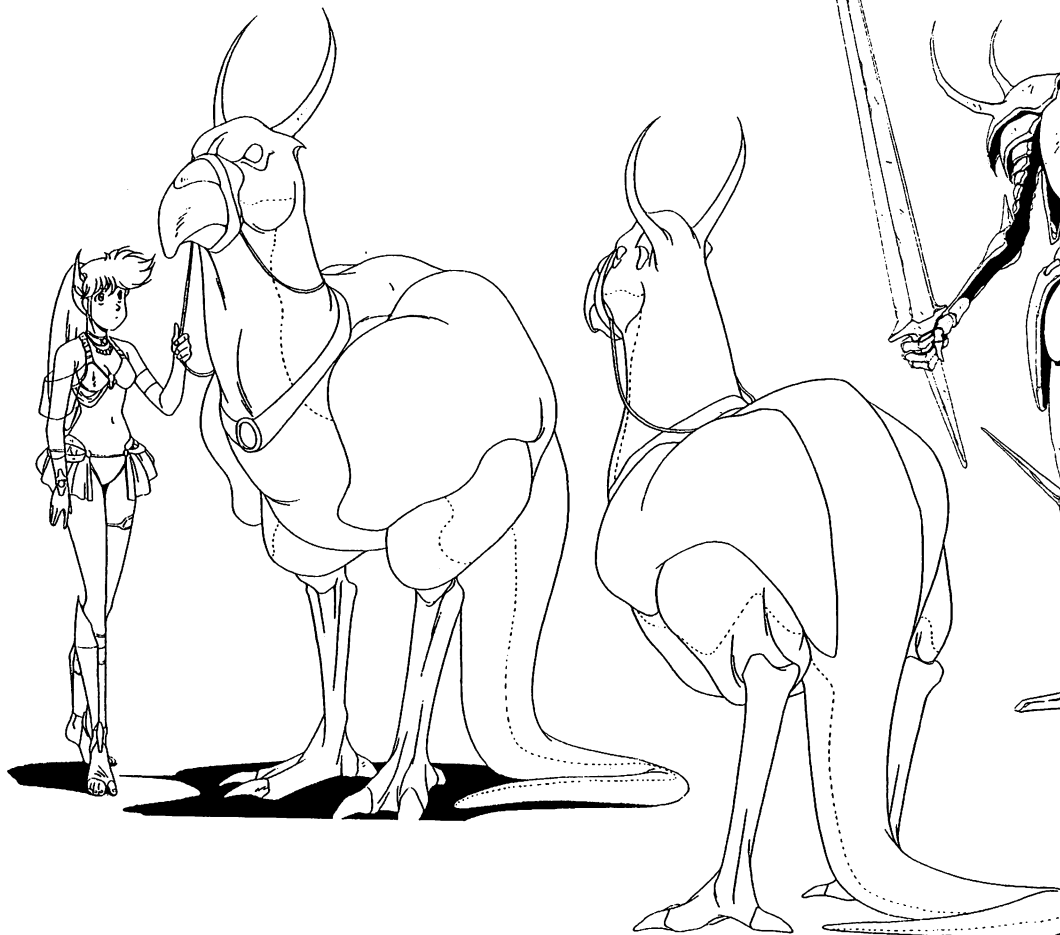


大魔道
ガーティン
(前全身)

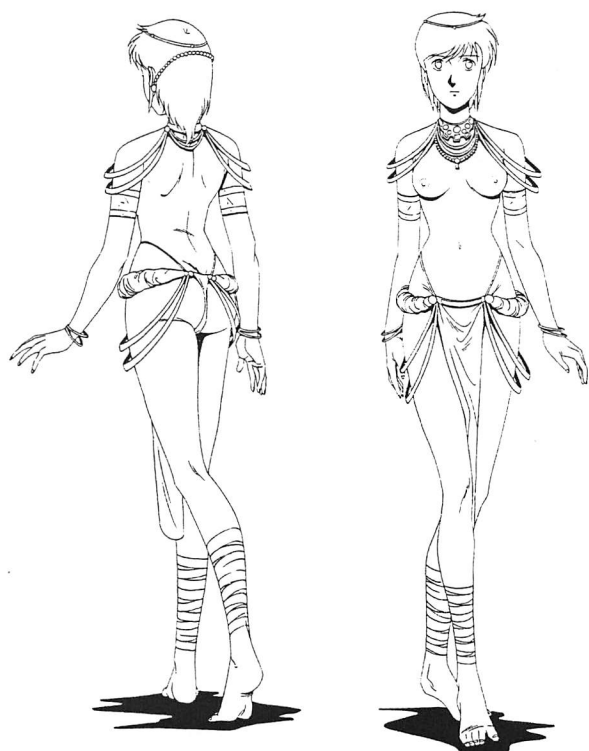


メッシュ (全身)

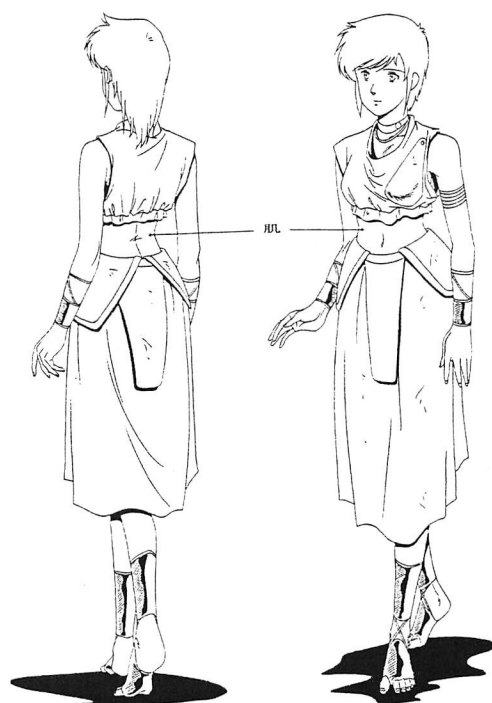
初稿と比べると、大きく変化のないのが「メッシュ」である。
この時点で、既にイメージが固まっていた様である。



この頁に掲載の絵は、「ブーアン」・「リアン」・
「リアンの母」・「荒くれ共」の準備稿用の、キ
ャラクター設定である。



リアン（女B）ブーアンの間



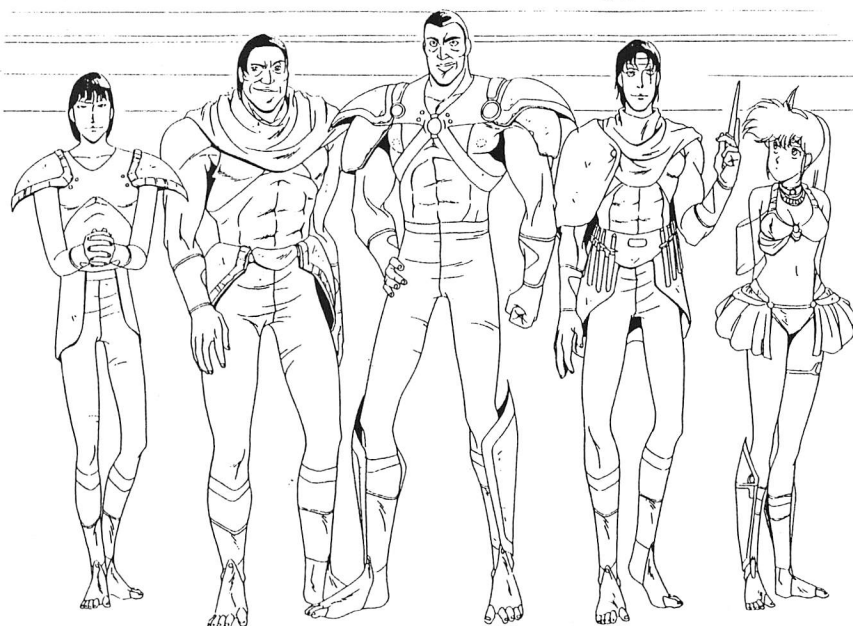
リアン（女B）基本型

荒くれD

荒くれC

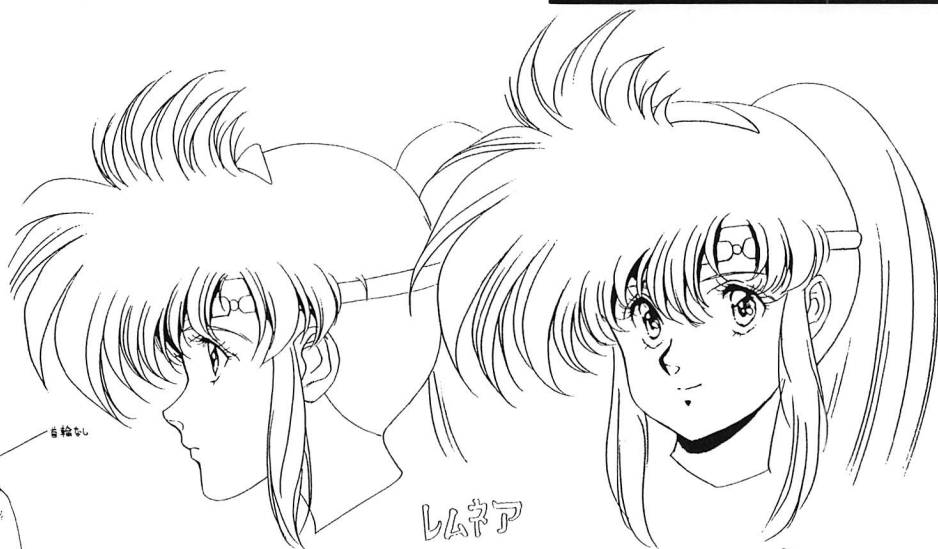
荒くれB

荒くれA

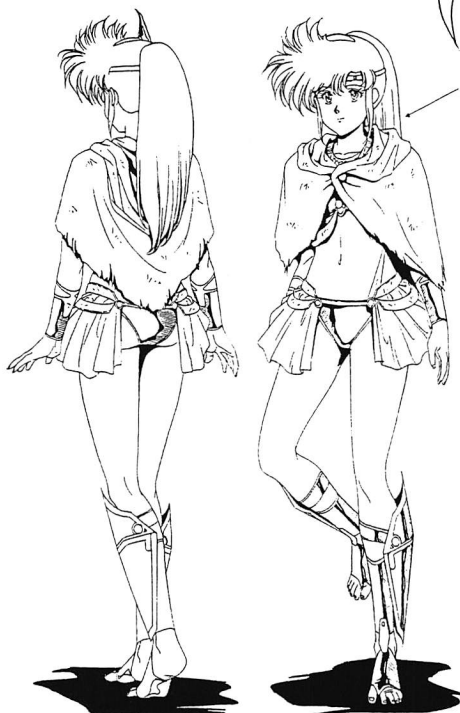


リアンの母（女A）

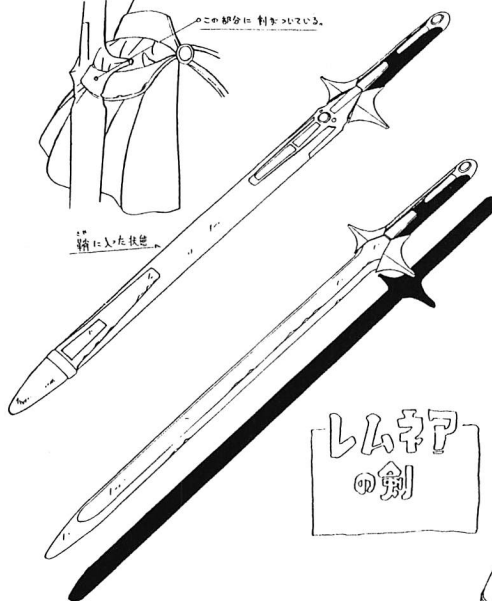
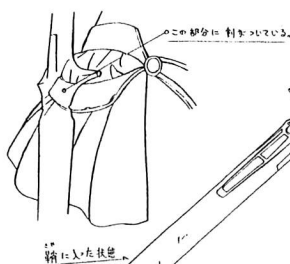
初稿、準備稿よりも、更に幼なくなった
感じの「レムネア」。だが、明るく
て活発なイメージは、変わらずに残っ
ている。



レムネア



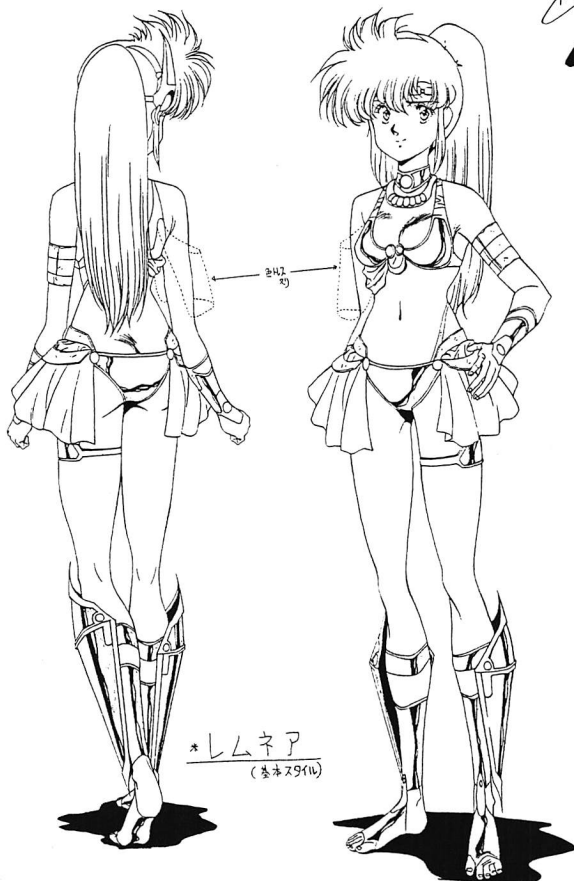
レムネア(酒場)



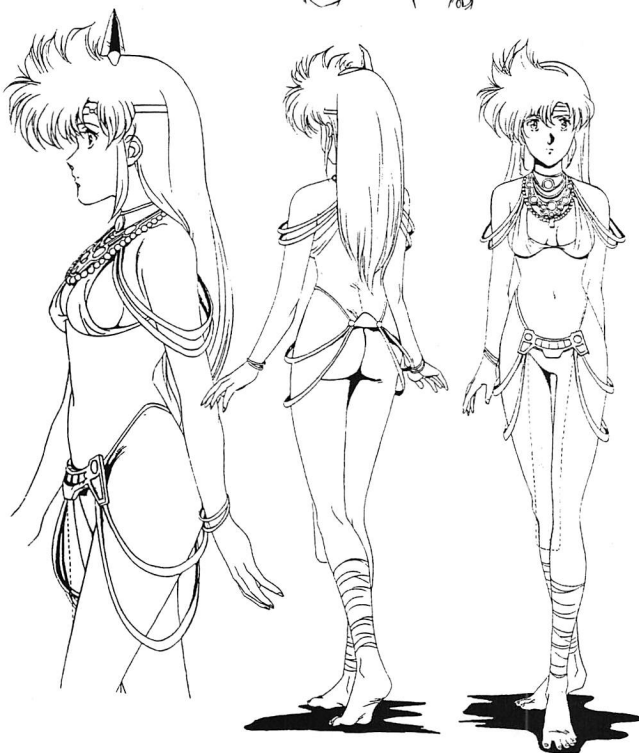
レムネア
の剣



レムネアは右足をきか
ずには右膝に付いてい
る。この部分に刺さる
装飾がある。



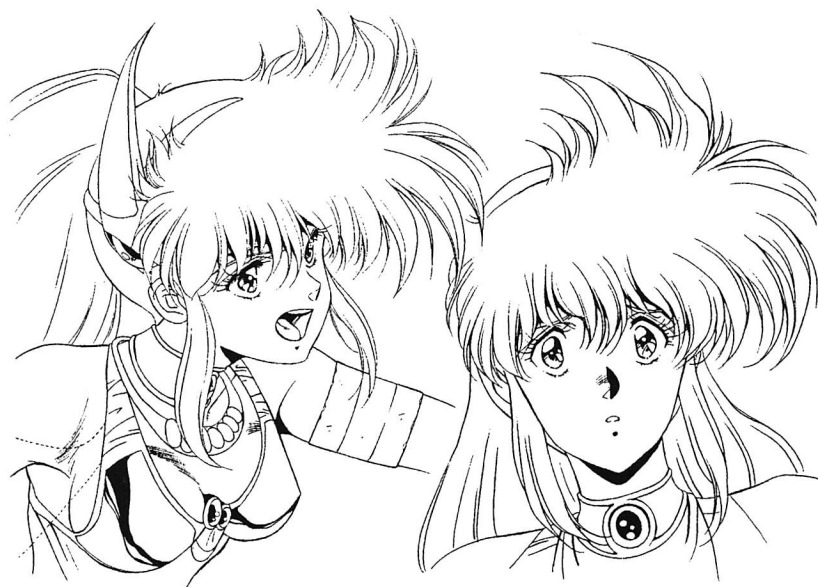
*レムネア
(オンススタイル)



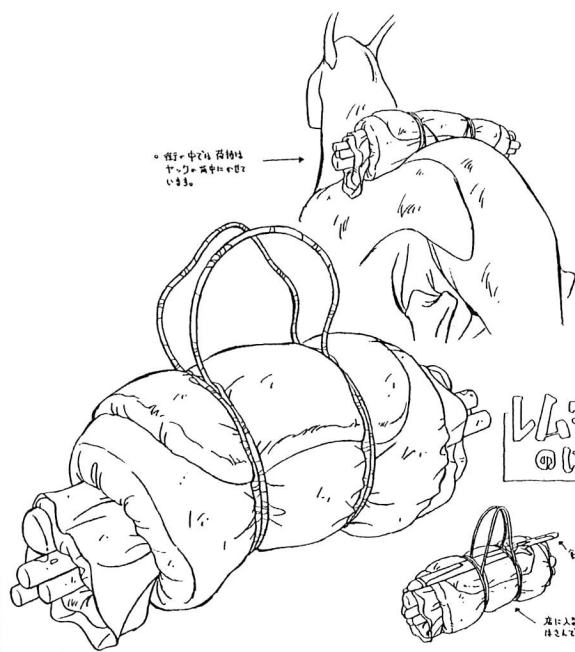
レムネア(ブーアンの間)



目輪おとしん。



レムネア (OPパート)



＊ 包の中は 荷物は
ヤ・フ・風車に
入っています。

レムネア
のばつ

包に入る時は 包を 荷物に
はさめています。



＊ 包に入る時。
(crossed-bag)

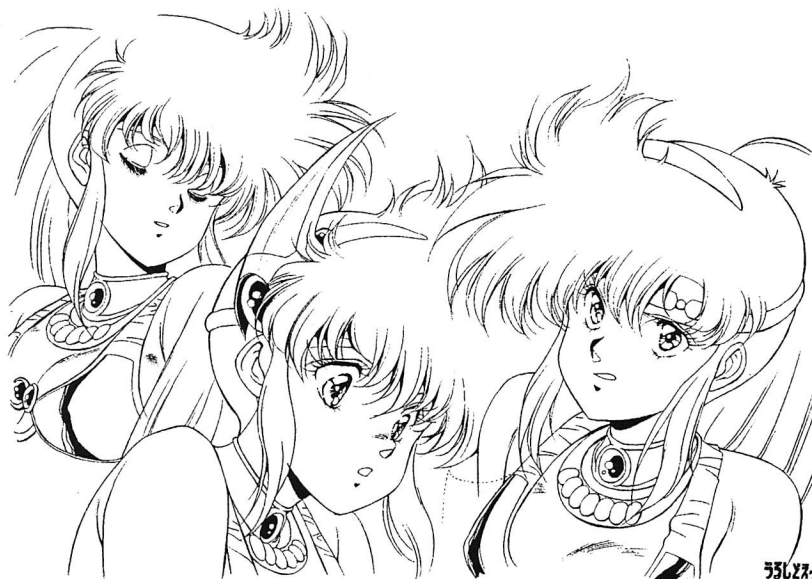


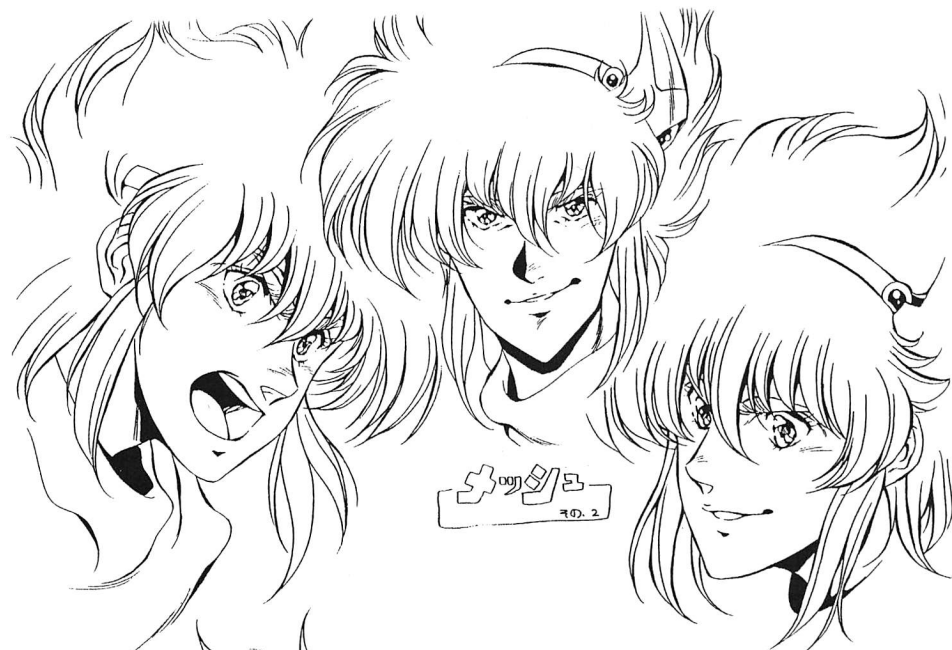
肌



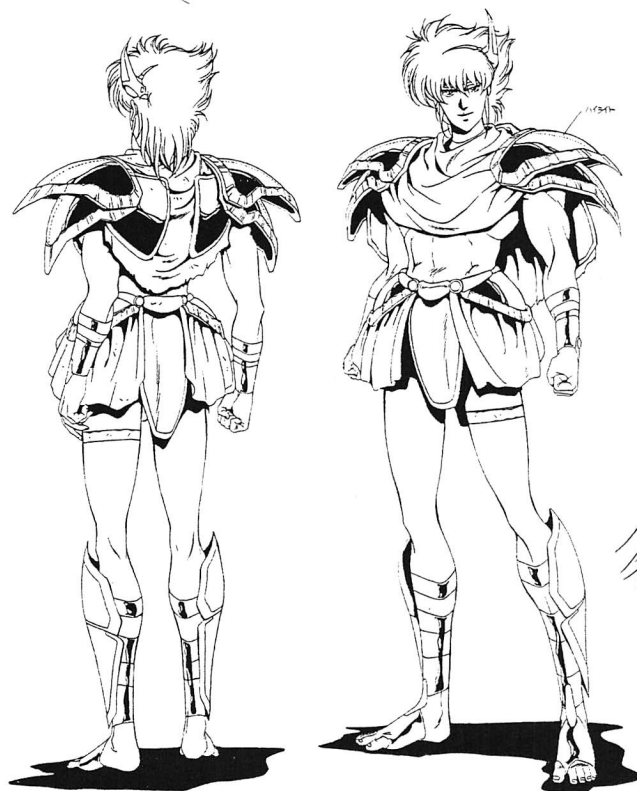
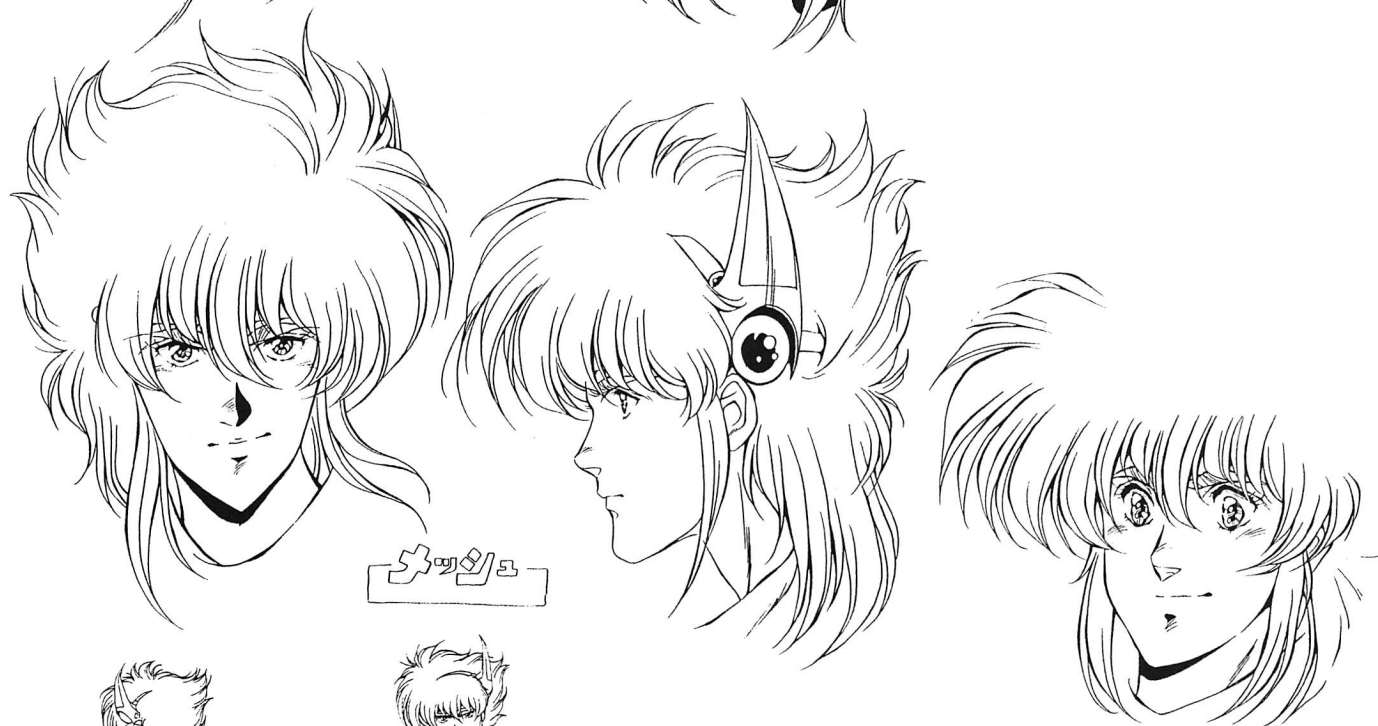
靴ではありません！
布で作った足袋です。

レムネア (回想シーン)

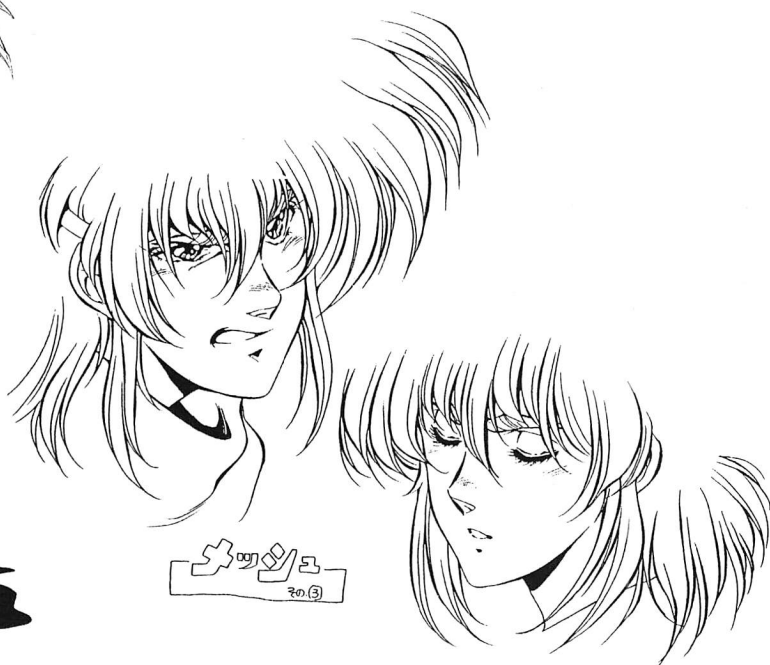


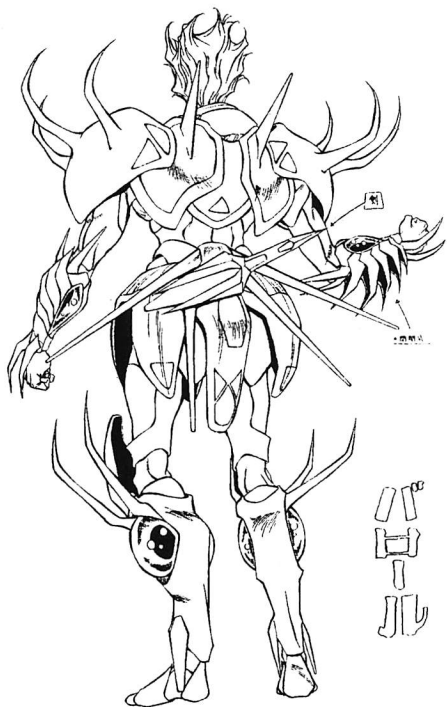


「メッシュ」も「レムネア」同様に、幼ないというより、若くなった感じがある。この時点で、既に頭の中では、中尾隆聖氏の声をあてて、描いていたに違いない。

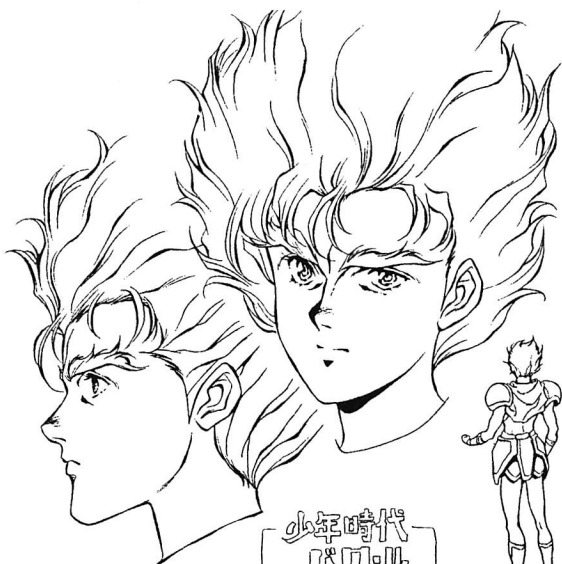


メッシュ(全身)

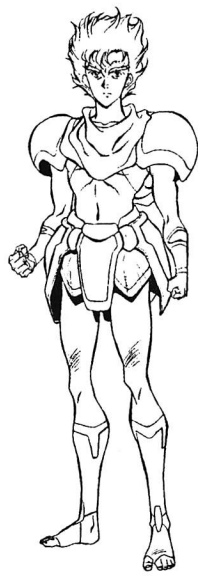




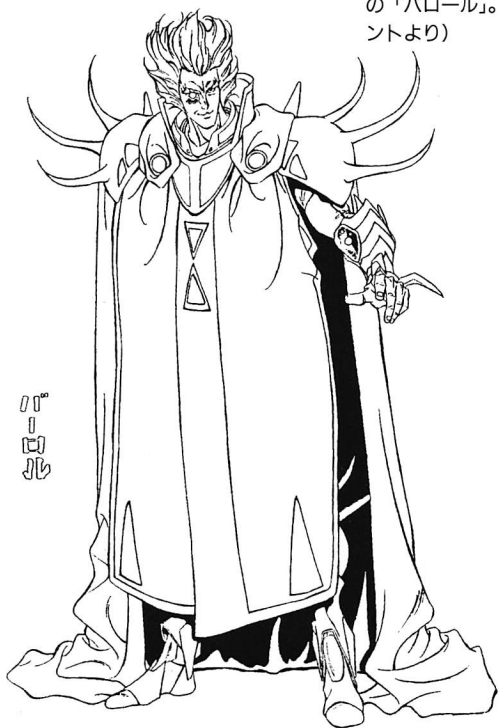
パ
ロ
ー
ル



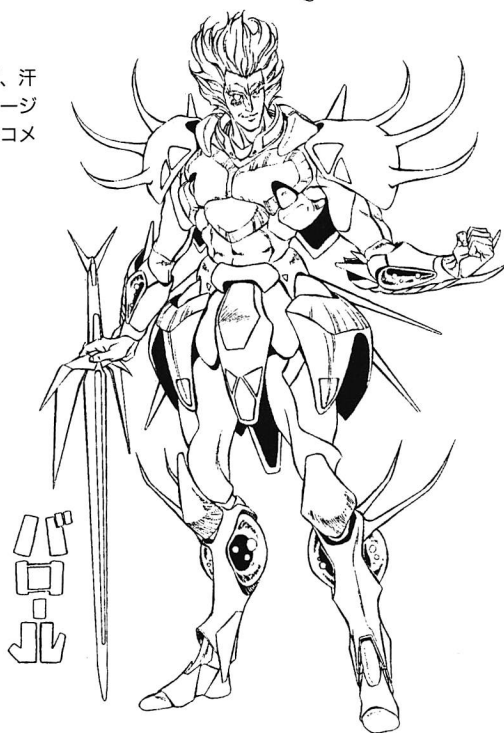
少年時代
パロール



渋くて格好良いヒールなんだけど、汗臭いおじさんキャラ、というイメージの「パロール」。(うるし原本人のコメントより)

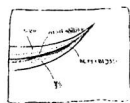


パ
ロ
ー
ル



パ
ロ
ー
ル

パロールの
王座



「この顔は俺の分身だ」

パロール

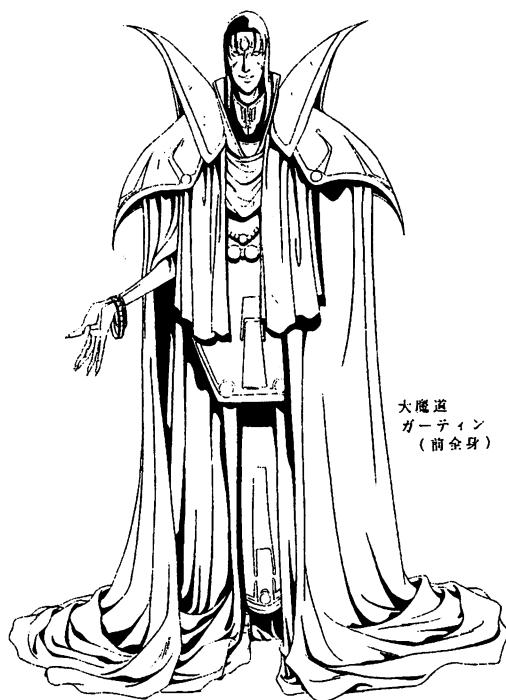


「長年とるいんちりやうはやれど、この顔は俺の分身だ」

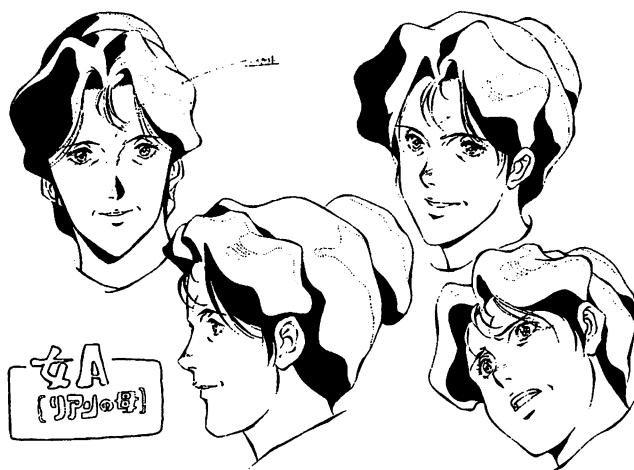




ガーデン



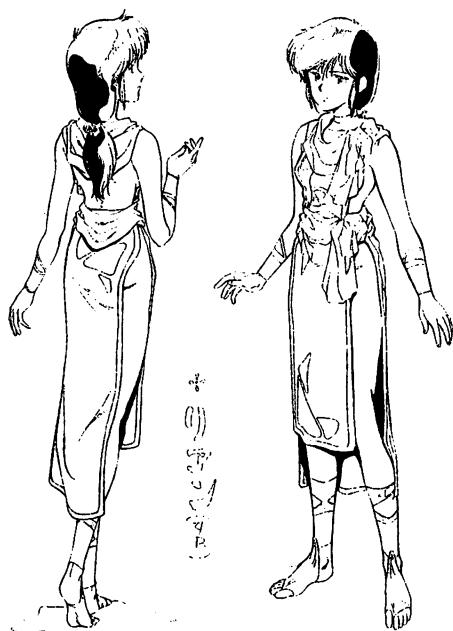
大魔道
ガーデン
(前全身)



女A
[リアンの母]

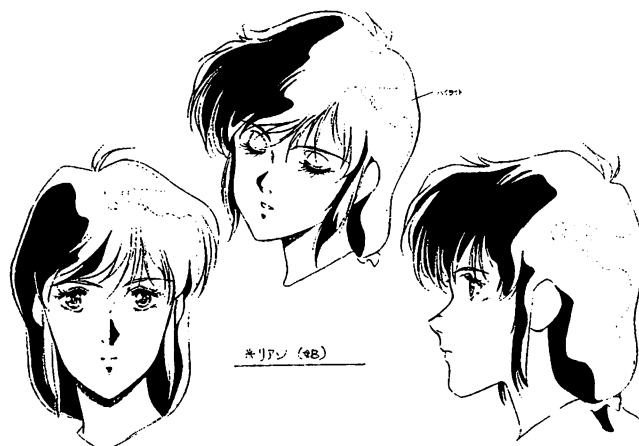


リアンの母(女A)



女B
[リアン]

OVAでは、「女Bのリアン」。だが、コミックスでは、あれ程の活躍をした、大出世キャラクターの代表である。



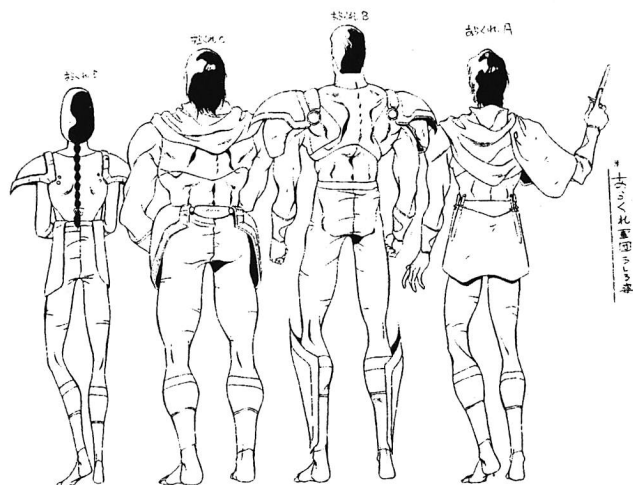
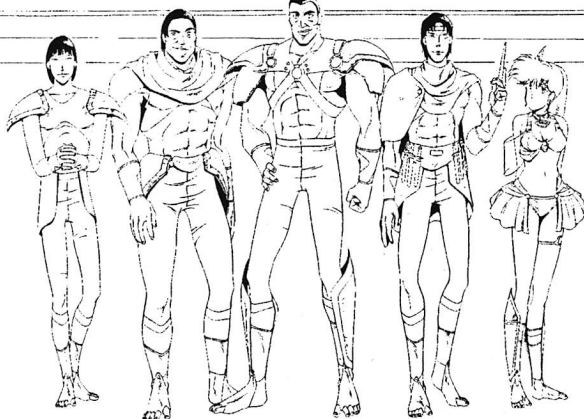
キリアン(女B)

魔くれ D

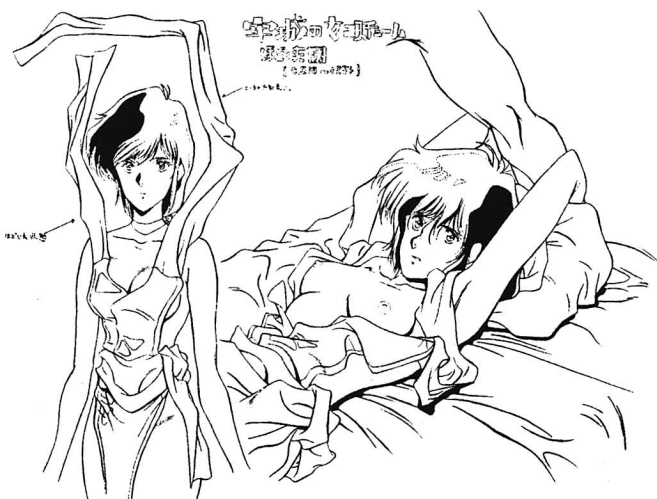
魔くれ C

魔くれ B

魔くれ A

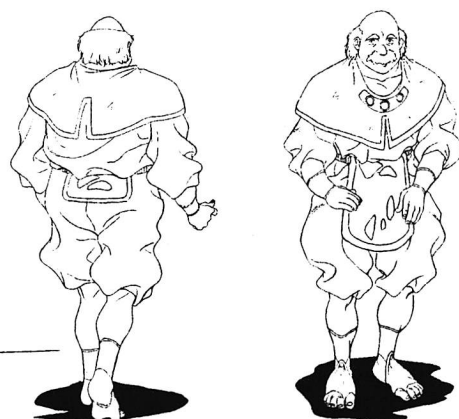


★ 土まぐれ 魔くれ A



★ 土まぐれ 魔くれ A
【 土まぐれ 魔くれ A 】

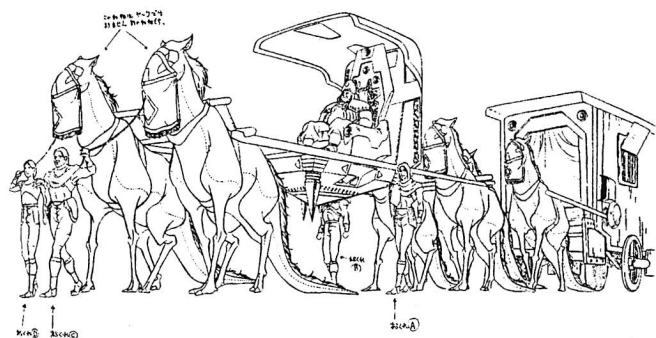
* 店へ主人



★ 土まぐれ 魔くれ A
【 土まぐれ 魔くれ A 】



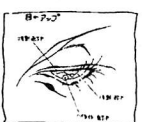
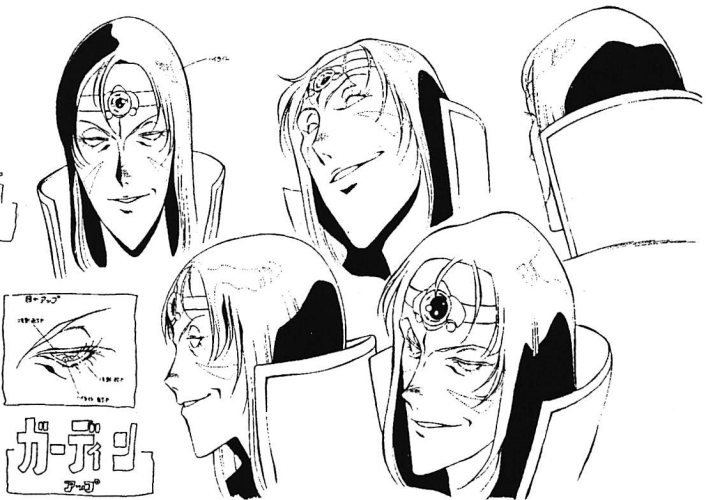
★ 土まぐれ 魔くれ A
【 土まぐれ 魔くれ A 】



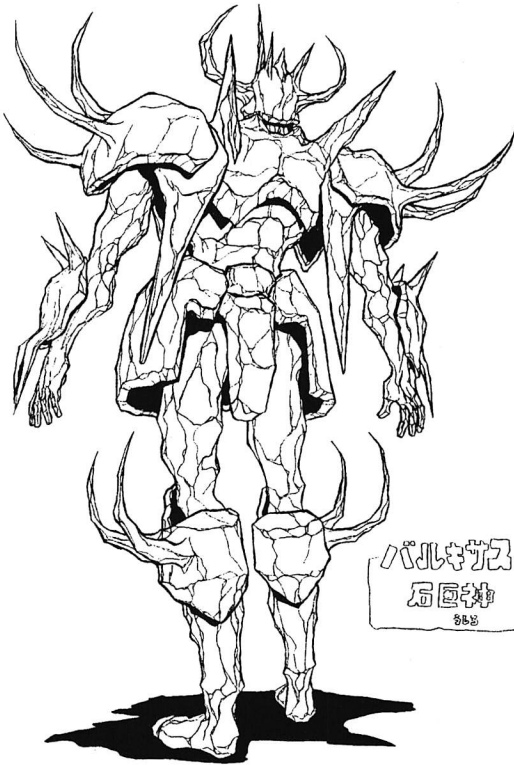
★ 土まぐれ 魔くれ A
【 土まぐれ 魔くれ A 】



仙導師



ガ・ネロ
マ・ネロ



バルキサス
石巨神
855



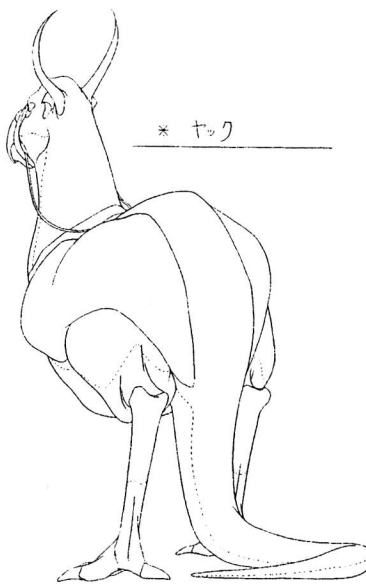
バルキサス
石巨神

口は
口は口は口は
口は口は口は



ヤック
856

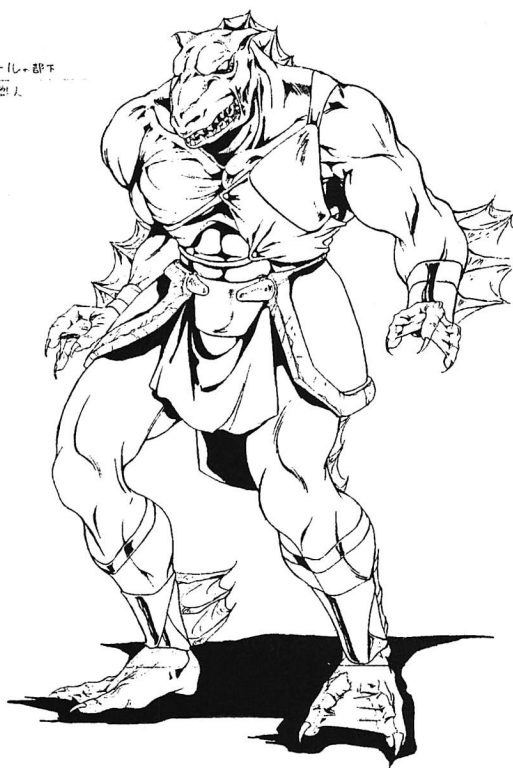
口は口は口は口は
口は口は口は口は



* ヤック

ここに、掲載されている設定は、「バルキサス大巨神」、レムネアが移動する時に使う、「ヤック」、パロールの部下である「半獣人」、そして、パロールの正体である「魔眼竜」。ドラゴンが炎を吐く時の、作画参考の細かさに注目。

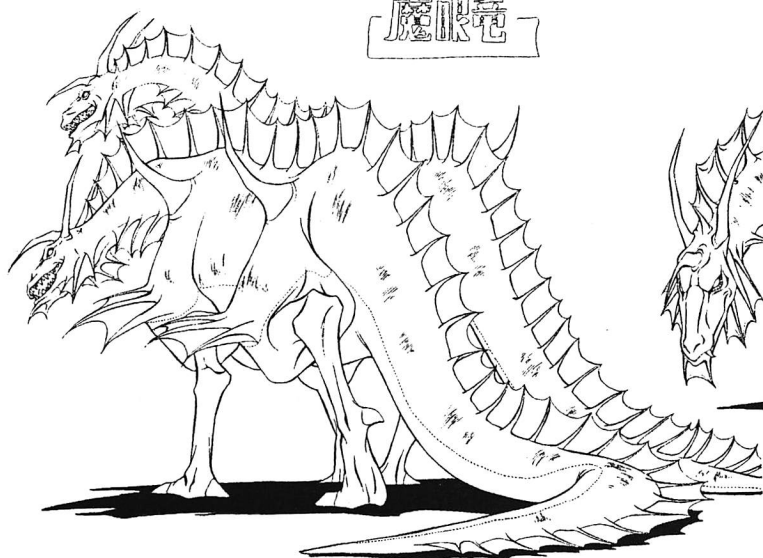
バビロニア人
半獣人



半獣人



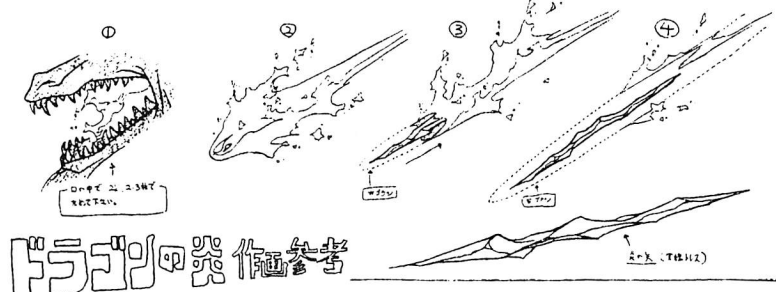
魔眼竜



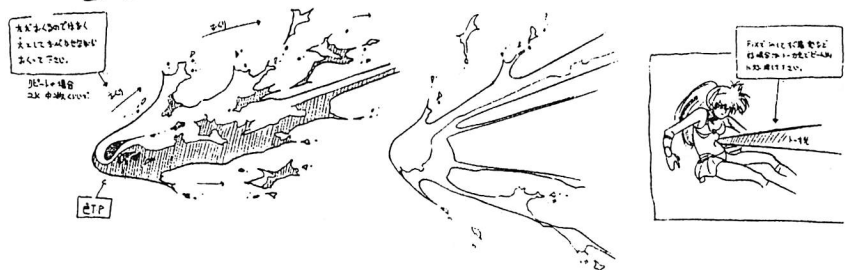
魔眼竜
（参考）
（参考）
（参考）



魔眼竜



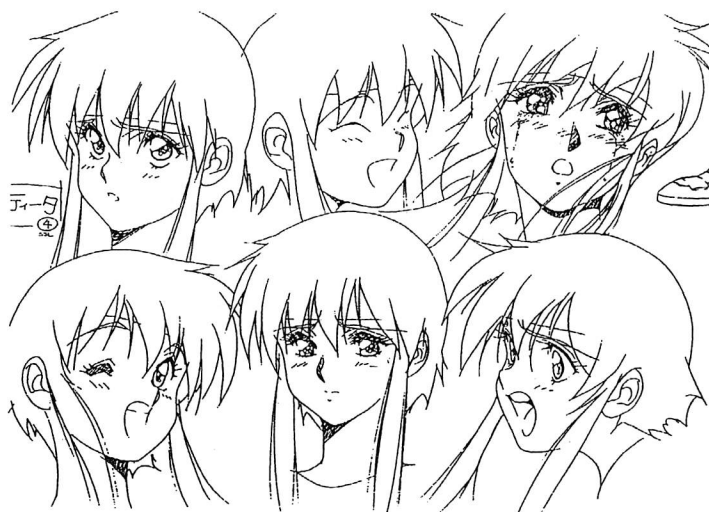
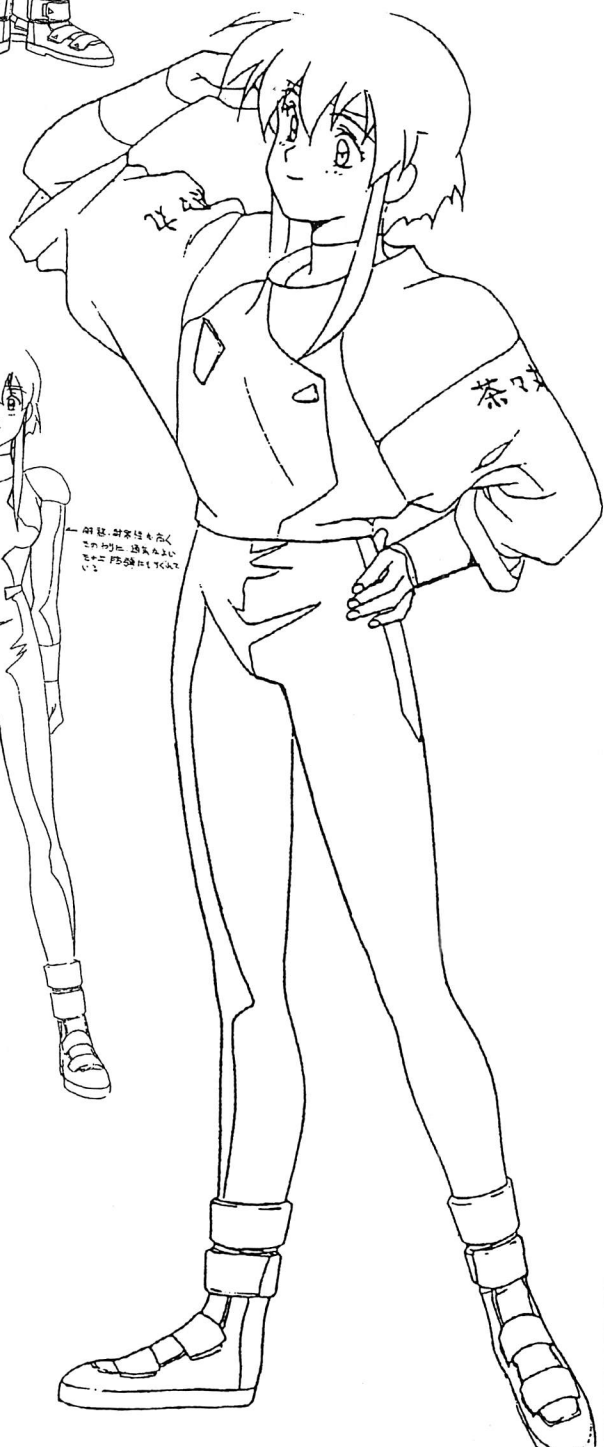
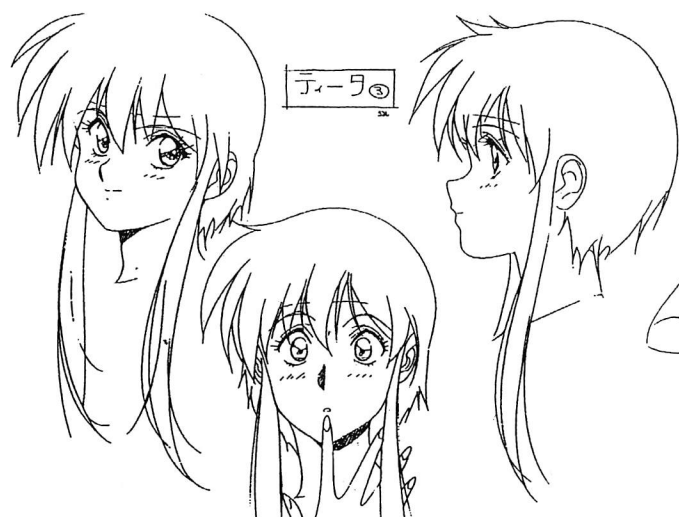
ドラゴンの炎作参考





ティータ・ミュウ・越ヶ谷

本編の主人公であり、若干17歳ながら父の跡を継ぎ、「茶々丸」の船長となる。負けん気が強く、ベットショップハンターの中でも、トップクラスに入る程の、確かな判断力を備えている。

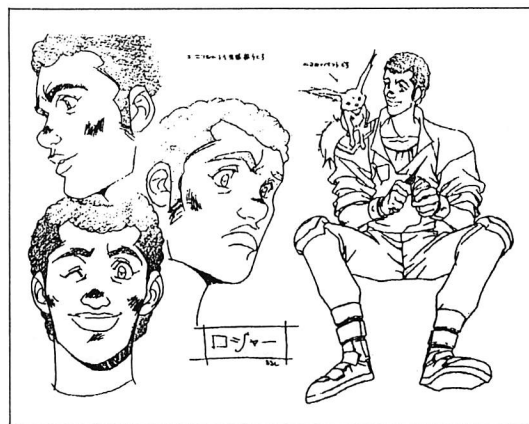
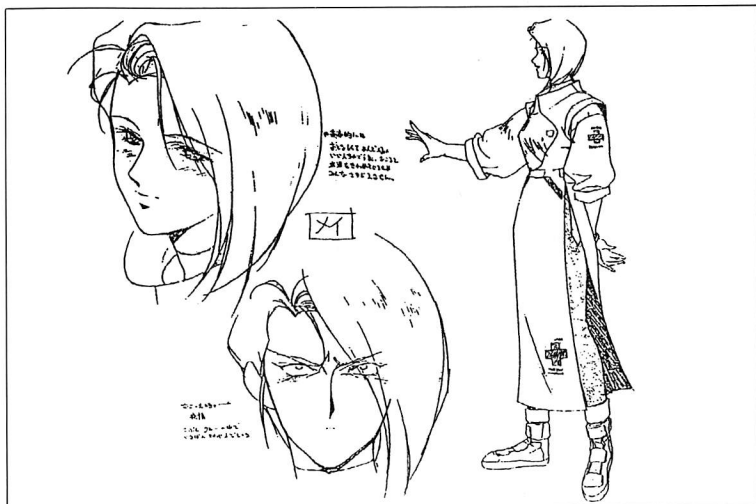
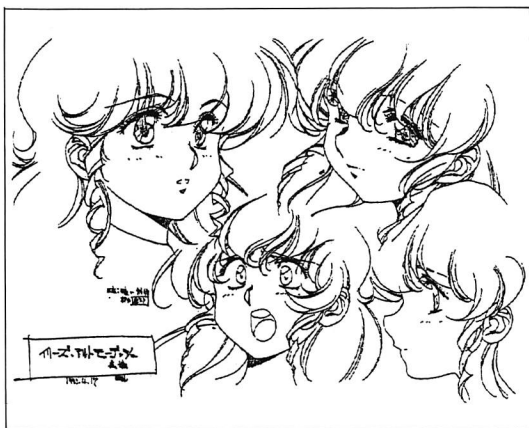


イリーズ・アルトモーディッシュ

コミックス連載の方では、ほとんど出番がない、OVA用のオリジナルキャラクター。OVAでは、かなり重要な位置にいるので、要注目のキャラクターである。

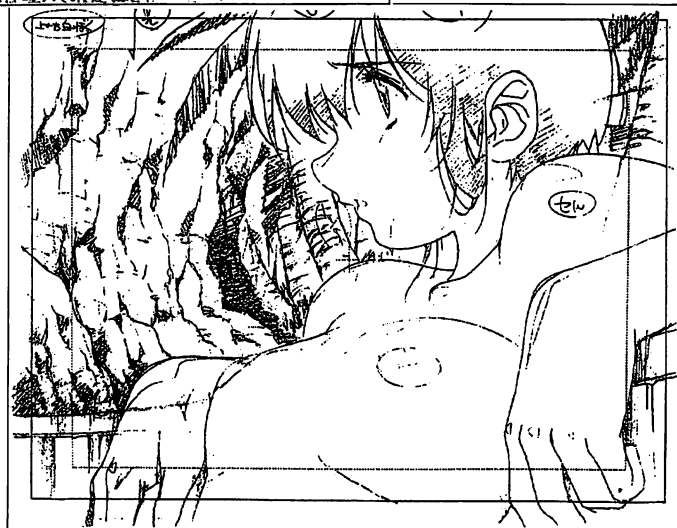
〈茶々丸のクルー達〉

メイ・リン・ジョーンズ(船医)
 ジョシュア・L・バルボア(航法士)
 ミハイル・ティアギレフ(機関長)
 ニコル・ホーキンス(操舵手)
 ロジャー・ロジャース(機関助手)

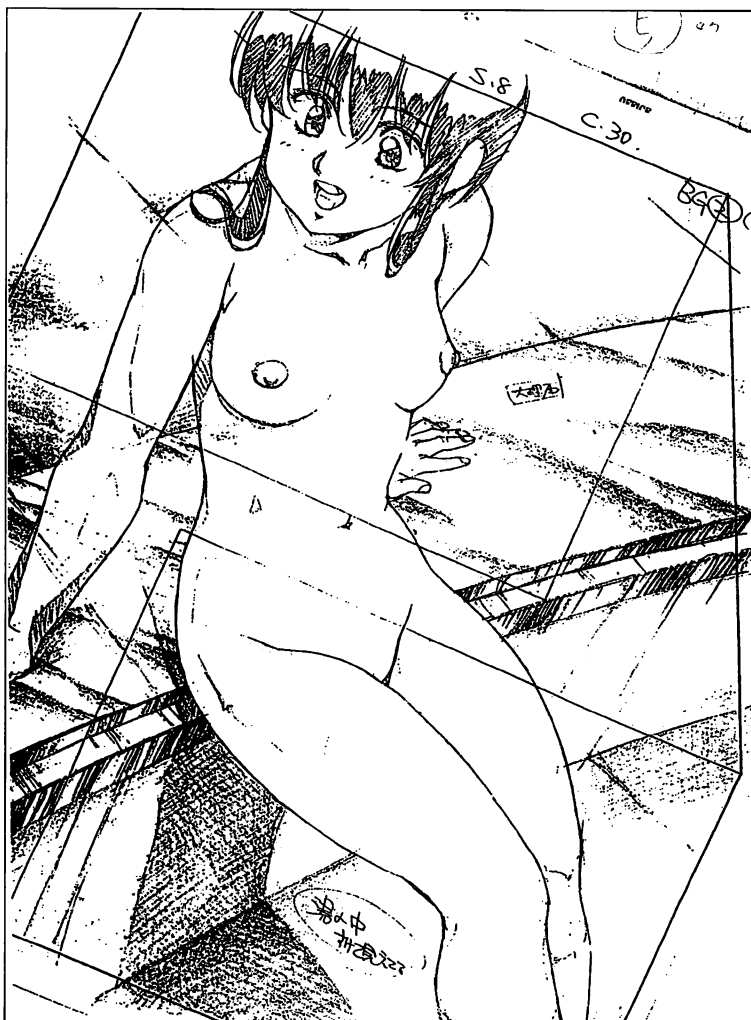
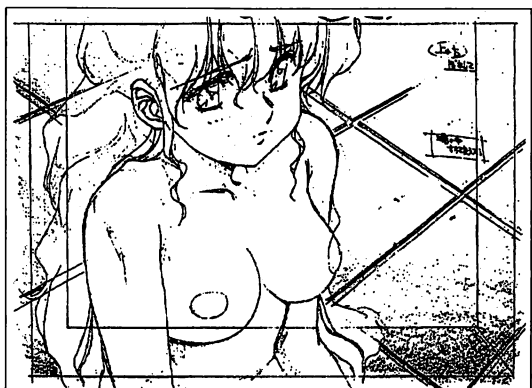
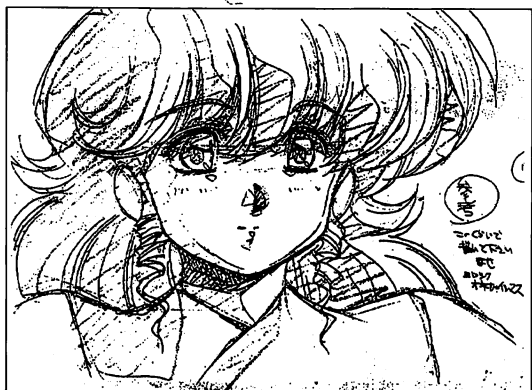


〈ティータ・ミュウ・越ヶ谷〉

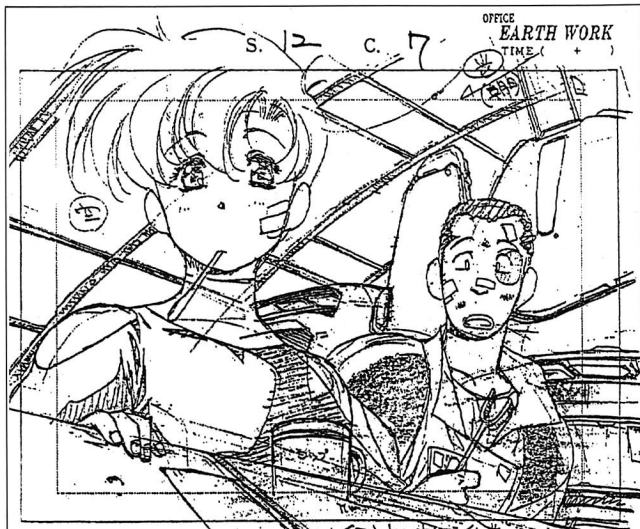
ここに掲載のイラストは、作画を進めて行く段階で、必要なレイアウトである。テレビのフレームに合わせて、キャラクターや背景などが、一番良く見える様にレイアウトし、作画時の参考にする為のものである。



〈イリーズ・
アルトモーディッシュ〉

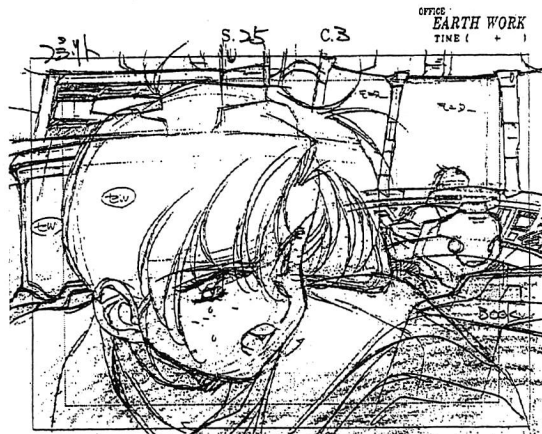


ティータの入浴シーン



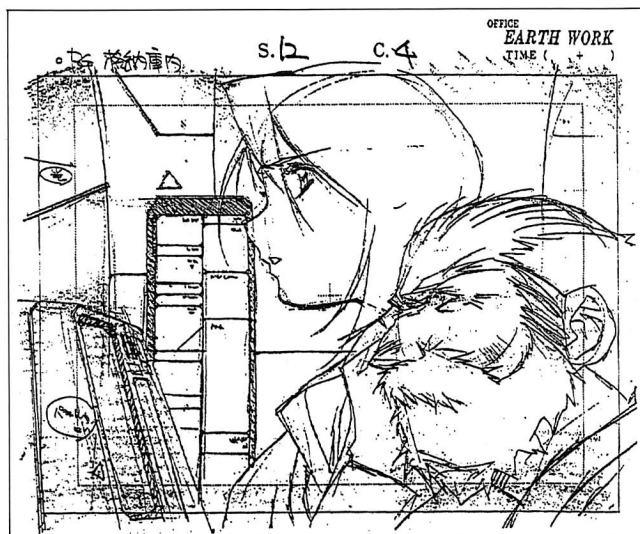
ニコル&ロジャー

ティータとイリーズの入浴を、のそいた罰としてボロボロになった2人。



ニコル・ホーキンス

「茶々丸」の操舵手であり、操船技術は一流のウデを持つ。

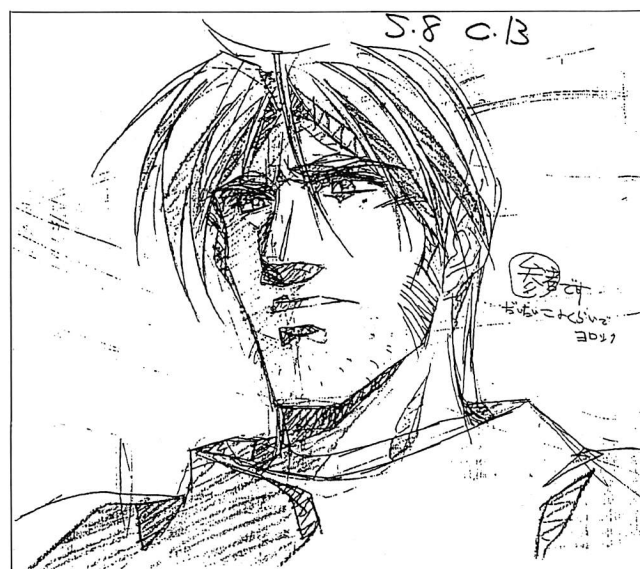
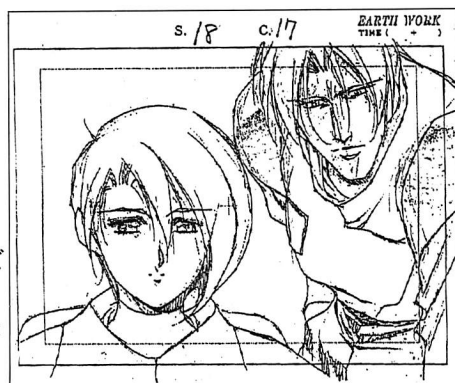


ミハイル・ディアギレフ

ティータの父である源太郎の親友で、ティータを娘の様に思っている。「茶々丸」の機関長を務めている。

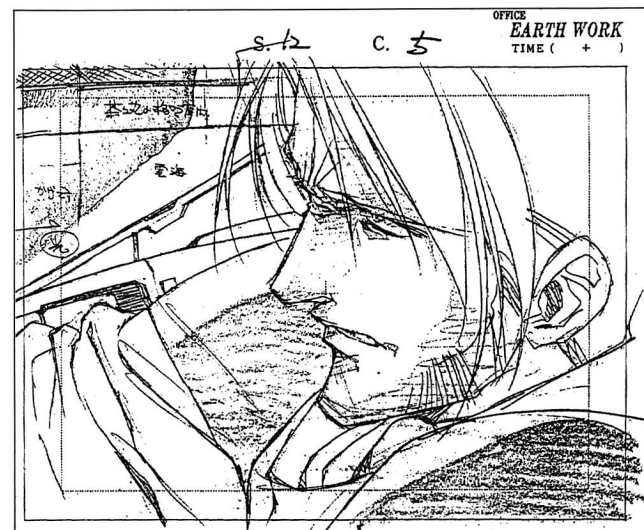
メイ・リン・ジョーンズ

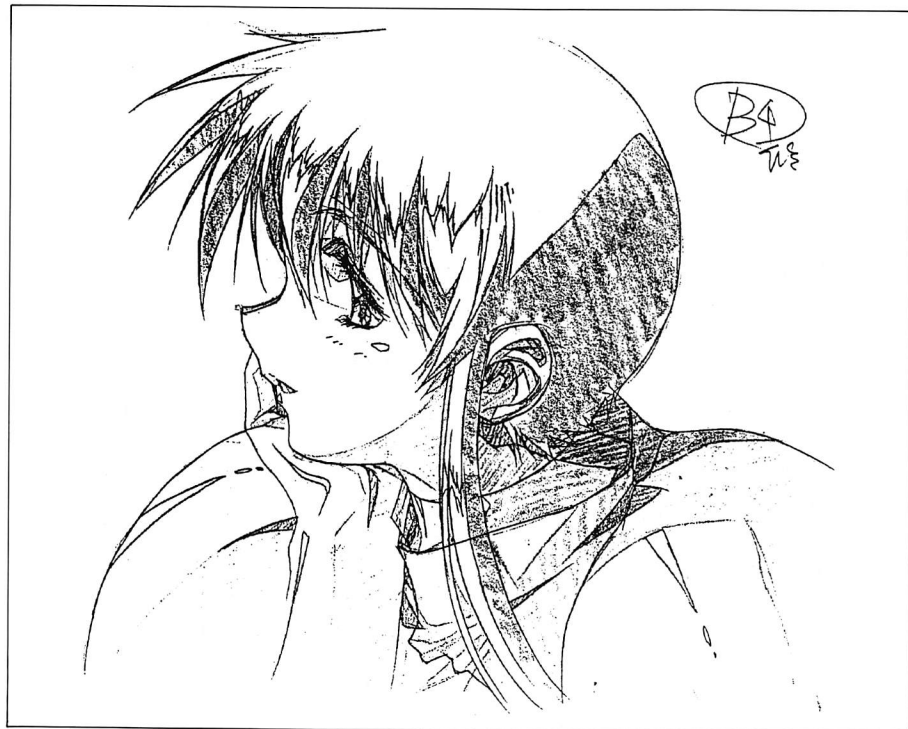
物理学から神哲学までこなす才女であり、「茶々丸」の船医でもある。実は、中国拳法の達人でもある。



ジョシュア・L・バルボア

若干17歳にして、軍の上層部まで、昇りつめた男。だが、ある事件がもとで、ティータの父である源太郎に拾われ、「茶々丸」の航法士になる。





ここから掲載の原画は、作画監督でもある、うるし原氏が、原画に修正を加えたものである。この修正をもとにして、原画マンが、きれいにクリーンナップするのである。



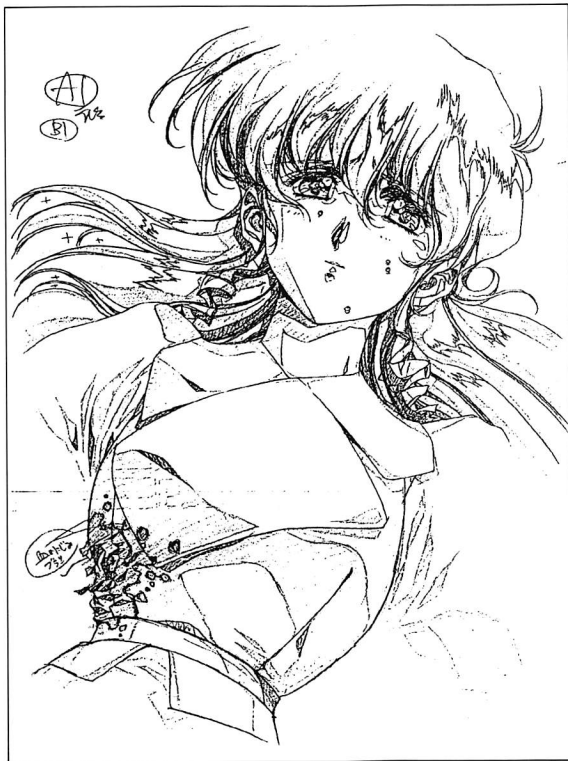
〈ティータ〉

「茶々丸」の船長。普段は明るく活発で、表情豊かなティータ。そんなティータの、色々な表情を集めてみました。胸が小さい事をコンプレックスとしていて、年下のイリーズに負けた事を、非常に気にしている。

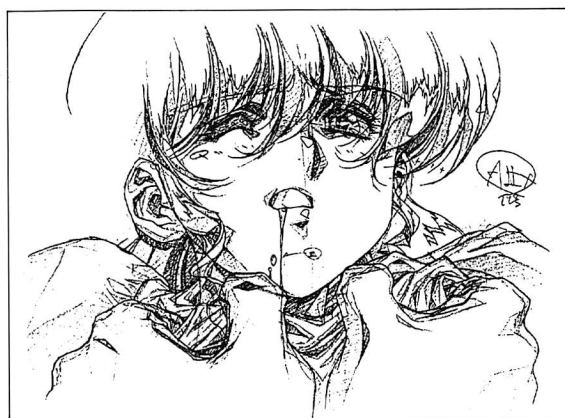


＜イリーズ＞

OVA用のオリジナルキャラクターで、目の前で父親を殺された、悲劇のヒロインでもある。

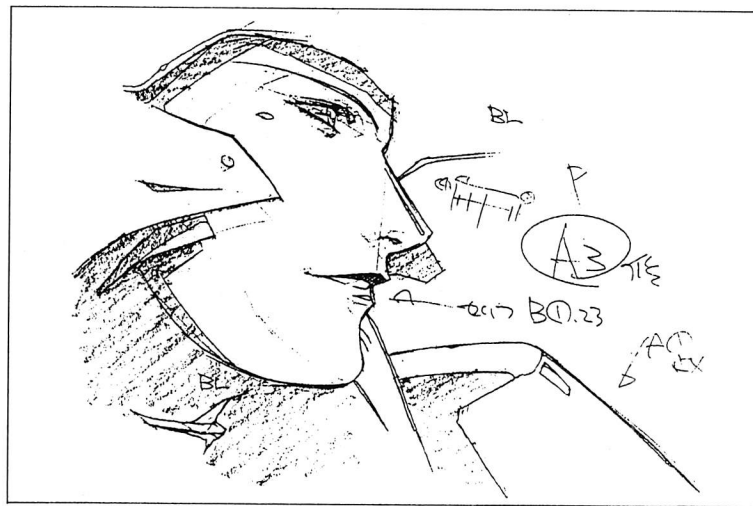
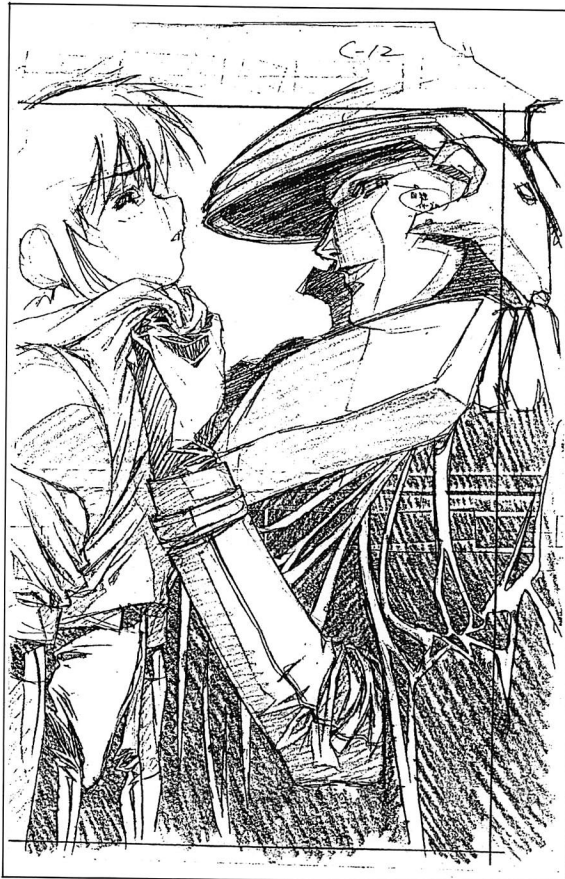


敵に追われていたイリーズを、助け出したティータ。「茶々丸」の中にある浴場で、一緒に風呂に入ろうとした際、イリーズの胸に触れ、ショックを受ける。更に、年下と聞いてダブルショックを受ける。確かに、童顔の割には、大きい様な気がする。



〈ガイセル〉

全身黒くめで、今回の敵。いつも冷やかな目つきで、やる事は残酷だ。欲しいものがあれば、どんな手段を使ってでも、手に入れる情け容赦のない恐ろしい男。



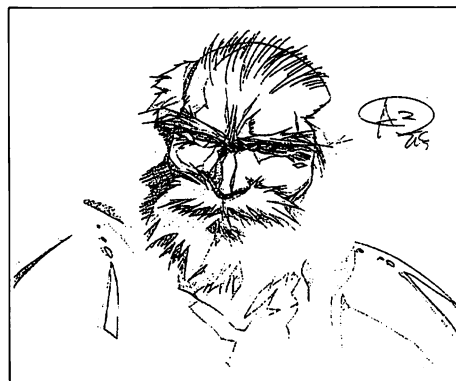
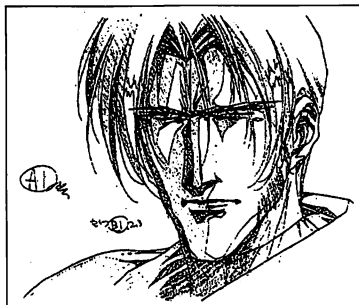
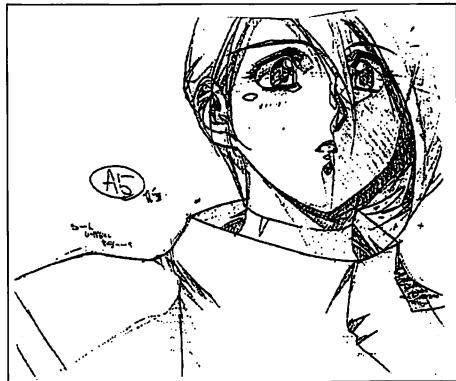
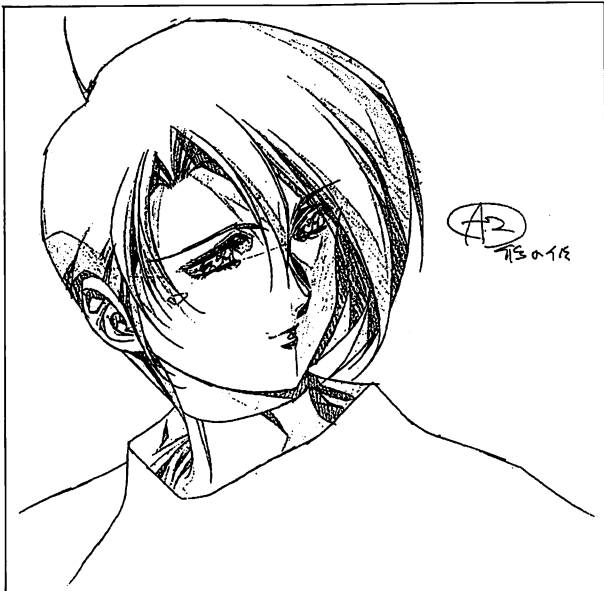
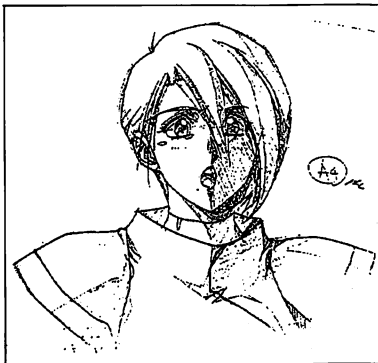
〈ナレロフ・アルトモーディッシュ〉

イリーズの父であり、科学者。ガイセルの手により、殺されてしまう。



〈メイ・リン・ジョーンズ〉

「茶々丸」の専属船医。幼いティータを、イエッタ熱から救ったのを、きっかけにして「茶々丸」に乗り込む事になる。今回のOVAでは、大きな活躍もなく、入浴シーンもなかったのが、ファンにとっては悔しい!?



〈ミハイル・ディアギレフ〉

「茶々丸」の心臓部である、動力機関中枢の機関長である。常に要所をおさえ、良い味を出す。



〈ジョシュア・L・バルボア〉

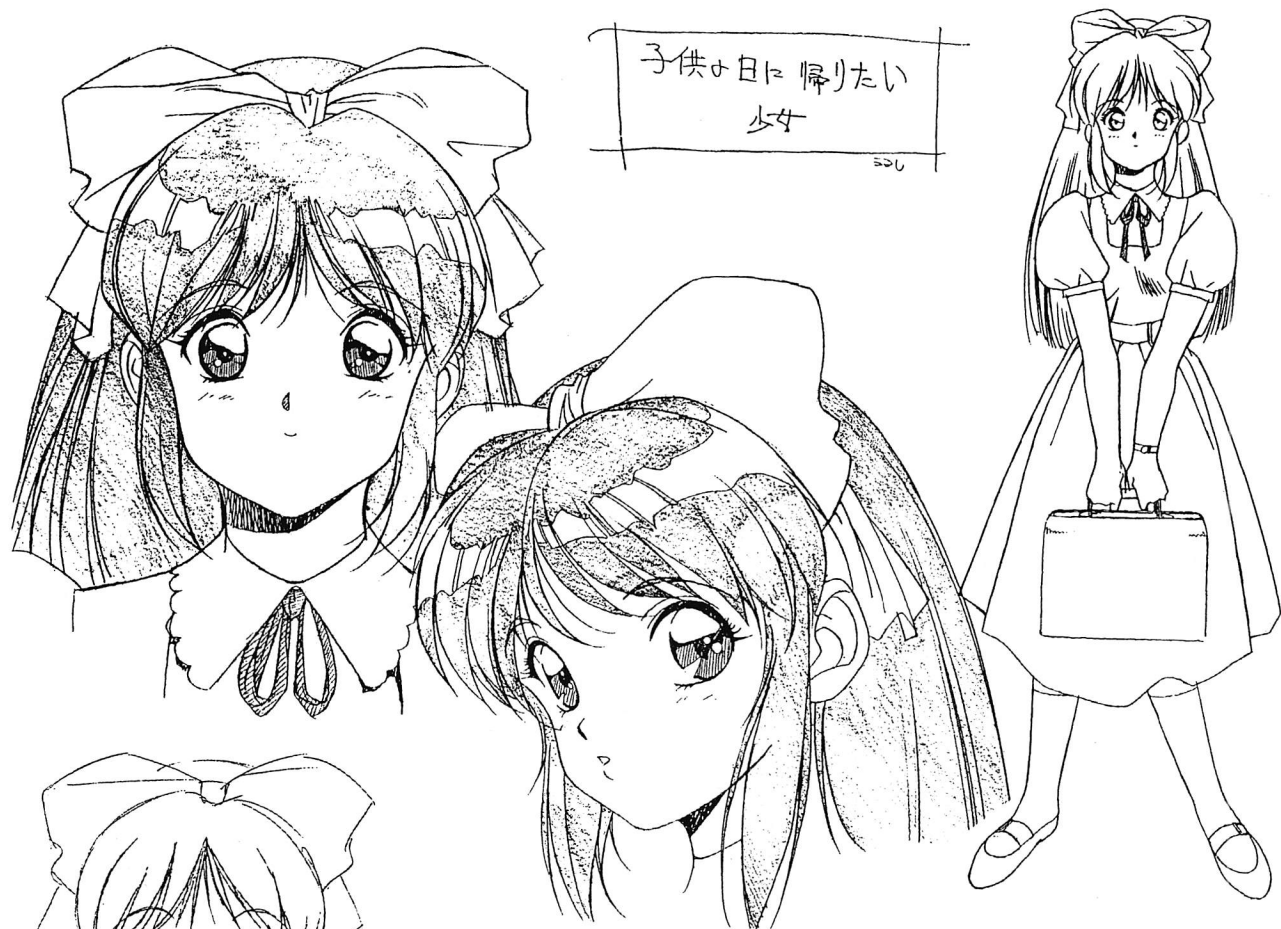
いつでも、どこでも、格好良く決めてしまうのが、バルボア。今回のOVAでも、主役に迫る程の活躍をしている。



〈ロジャー・ロジャース〉

「茶々丸」の機関助手。年齢も経歴も不詳。趣味(?)は、のぞき。乗組員2日分の食料を、平らげる程の暴食漢である。本人としては、出番が少ないのを、非常に気にしているらしい。

子供+日に 帰りたい
少女

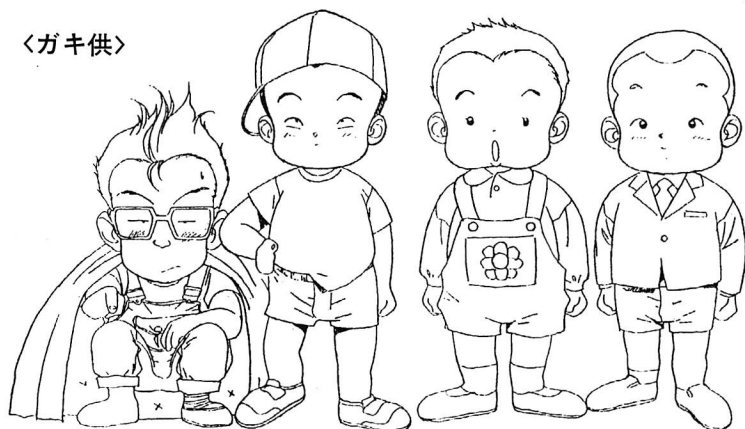


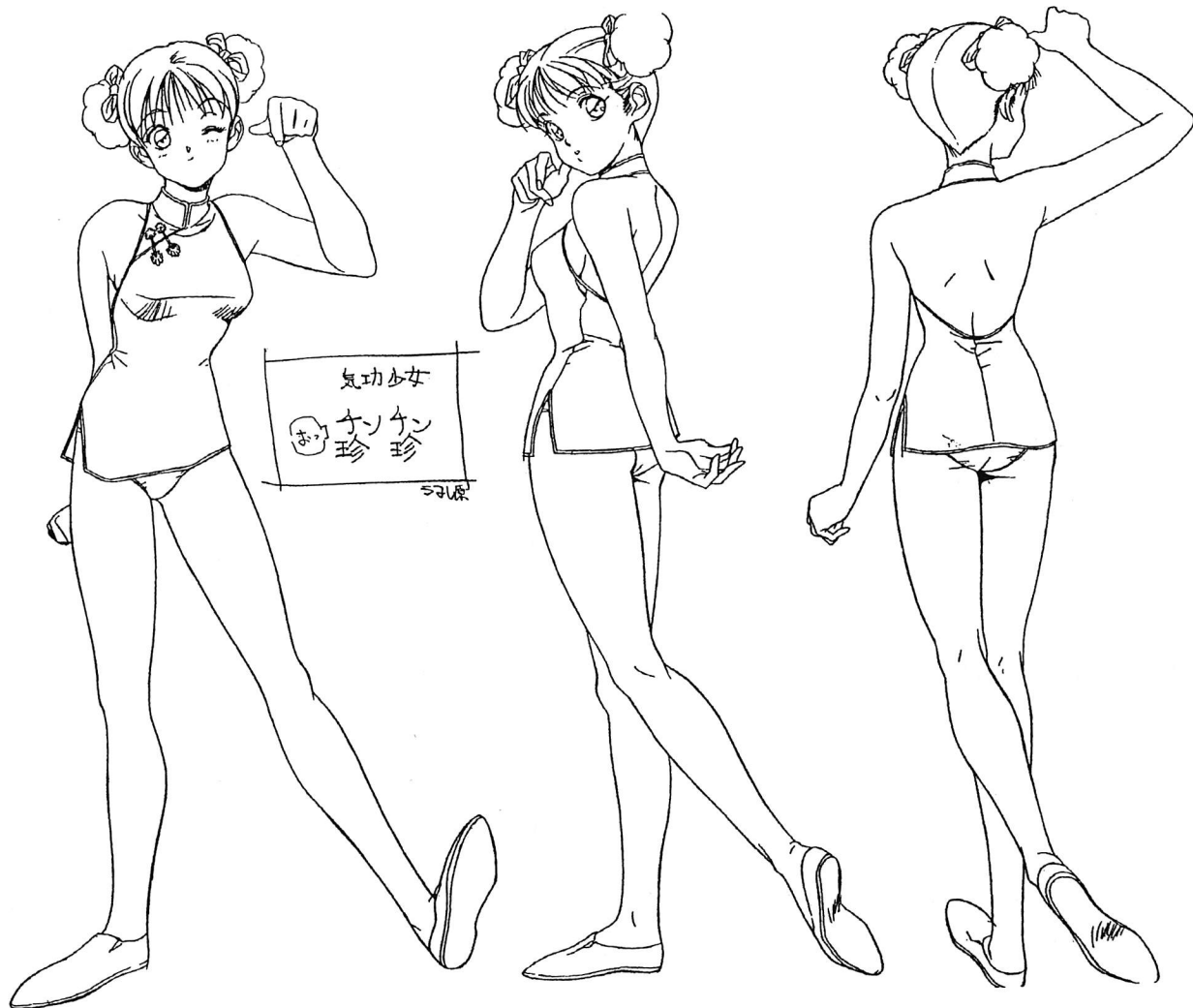
うるし原氏入魂の力作である「校内2」の、キャラクター設定である。美少女や女子高生が織りなす、ちょっとHなショートストーリーで、この頁に掲載の設定は、第1話に登場する少女とガキ供。

〈少女のラフ〉



〈ガキ供〉





〈珍珍とオヤッさん〉



中国からやって来た、気功を操る少女「珍珍」。日本のテレビ出演の為に来たのだが、どこでどう間違えたのか、風俗嬢に!! スケベな客には、気功術で快楽(?)へと導く。



ここから掲載のイラストは、うるし原氏が過去に、個人企画として考えていた作品なのだが、諸々の事情により、映像化は難しいだろうという事で、一度は幻となった作品である。

だが今回のセルワークス出版を、良い機会とし、発表されたのが以下のイラスト群である。3人の天使達を、十分に堪能して欲しい。



〈ウィン〉

この企画自体の主役である。風(気候)を司さどる天使で、3人の中では一番面倒見が良く、お姉さんの立場である。ウィンを中心に、様々な事が起こる(予定)らしい。



〈フェン〉
海を司さどる天使。普段は、物静かでやさしく、最も女性的だと感じさせるのが、彼女だと言える。

描きおろし……420mm×297mm



くサン>

その名のとおり、太陽を
司さどる天使。性格的に
は、明るく活発的な彼女
だが、体型的に太目とい
うのを、非常に気にして
いるらしい。

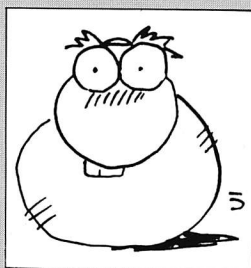
描きおろし……420mm×297mm



〈ストーリー〉

地球滅亡後、辛うじて生き残った人類の前に、3人の天使が、舞い降りた。それが、ウィン、フェン、サンの3人である。生き残った人々と、3人の天使達が繰り広げる、近未来サバイバル・ファンタジー的な作品である。余談ではあるが、彼女達には羞恥心がなく、裸で生活するのが、ごく当たり前なのである。上半身に、水着（ブラジャー）の様な物を、付けているのは、単に遊びとして付けているだけなのだ。





うるし原 智志

〈本名・漆原 智志〉

1966年広島県生まれ

東映動画、アートランドなどを経て、現在はアースワークに所属している。アニメーターのみならず、ゲームのキャラクターデザインや、コミック連載など漫画家としての顔も持つ。代表作は、「レジェンド オブ レムネア」、「極黒の翼バルキラス」、「クリスタニア」などがある。最近作は、「プラスチックリトル」。



S INTERVIEW SATOSHI URUSHIHARA

うるし原智志インタビュー

従来のRPGやヒロイックファンタジーを、まるっきり無視して好き勝手にやったのが「レムネア」

——まず最初に「レムネア」についての話から伺いたのですが、企画段階での事思いう出せる限りで構わないので、お願いします。うるし原 良く憶えてるんですけどね（笑）。AICのプロデューサーが「メガゾーン」の原画を見ていて、ある程度になったら先々使えるのでは？という事で見てたらしいんです。その時に、オリジナルアニメのキャラクターオーディションをやったんです。それが、たまたま通ってアニメを一本やる事になったんです。それで、そのアニメのシナリオを見せてもらったんですが、イマイチでして……

プロデューサーへ、シナリオの変更依頼をお願いしたんです。でもその時点で既に、演出とか決まっちゃって、プロデューサーから「次回一本を好きな様に作らせてやるから、今回は勘弁」と言われまして（笑）。仕方ないので、とりあえず作ったんです。そしたら、聞き流されていたと思った次回作の話がきまして、ヒロイックファンタジー物を監督も含めて一本作って良い事になりました……

でも、一人で全部をやるのは困難なので、よしよしとを演出としてAICに紹介したんです。これをもとに、演出から何まではば変えてプラスαしたら、当初の企画物とは全然違うオリジナル作品になって（笑）。

今までのアニメで、ヒロイックファンタジーが受けた事なくて、「レダ」とか数えるぐらいいかなかったんです。それで、やるならルールなしで好き勝手に、従来のRPGやヒロイックファンタジーをまるっきり無視してやるうというのが、おおもとの企画なんです。なるほど。ここで当初の企画とは、似ても似つかない新しい作品として「レムネア」

が誕生した訳ですね。では続きまして、「レムネア」というキャラクターについて一言お願いします。

うるし原 あの当時、ポニーテールの娘が好きたというのがありまして……。当初「レムネア」は、黒髪で野蛮な娘という設定でアクションなんかだと、ポニーテールが映えるかなと思いついて、宙返りとかした時に派手に見える〴〵というのがポイントなんです。

でもその当時、黒髪のポニーテールの作品が2〜3本も出るので、黒髪はやめて、かといって金髪やオレンジや青など中途半端な色にしたくなかったのが、大穴狙いの白髪を選んだんです。でも、白髪は絵的に映えるんですけど、ストーリー的に見ると白髪は格好が悪いので、銀髪にしました。ですからストーリーとして、勇者とかは後からついてきたんです。

それに「赤毛のアン」が好きなので、イメージとして「レムネア」のモデルにしました。自分の思った事は、何でも言うぞ〴〵みたいなおてんばな娘。描きながら頭の中では既に山田栄子さんの声をあてていました（笑）。

声優に関しては、イメージが固まっていた、売れ線の声優はとりあえず外して、上手い人ていこうと。ですから、当時の大穴として「メッシュ」役を、中尾隆聖さんに抜擢したんです。

——今やバイキンマンですが……

うるし原 （笑）。当時の音響監督とかにも色々と言われたんですけど、「絶対いけませんよ〴〵」という強い要望で決定したんです。

声優に関しては、「絶対この人で〴〵」と希望を出して、9割近くが通ったのが嬉しかったですね。それで気に入っているのが、未だにここのだけ……。絵については、若さあふれる画面だけで後悔がありません。

女キャラよりも男キャラの方がリキ入るんです。それに渋いおじさんキャラには、思い入れがあるんです!!

——では続きまして、その他のキャラクターについてはどうですか？

うるし原 「バロール」は、3〜4回ぐらい描き直したキャラで、描いている自分でき自信が持てないキャラクターでした。今にして思うと、当初狙ったラインからずれたかな？というのがあります。それに女キャラよりも男キャラの方が、描いていてリキが入るんです。「バロール」は、格好良いヒールで渋いんだけど、何か汗臭いおじさんみたいなイメージなんです。色々矛盾しているんですけど（笑）。たくさん要素を盛り込み過ぎて、今ひとつ絞りがめなかったキャラで、マングの中でも最後まで出て来なかったのは、絵的に固まっていなかった為で、絵に描けなかったからなんです（苦笑）。でも、おじさんキャラには思い入れがあるんです。

——特別な感情でも、あるんですか？

うるし原 描いていて一番重みがあるイメージとか、作品の世界観を固めるのがおじさんキャラというこだわり（イメージ）が、どうしてもあるんです。若いキャラクターが、ストーリーを進めて脇がおさえる。昔からアニメもマンガも、その手の作品が好きというのも多分に影響を受けていると思うんですけどね。

——なるほど。では、アニメでは活躍しなかった「リアン」が、マンガで活躍した事について？

うるし原 マングとアニメは違う物という、基本的考えがあって「999」や「ヤマト」世代で、テレビより劇場嗜好物を考えてしまうので、アニメーションで作ったという

どうしても劇場版的なイメージがあるんです。

「999」や「ヤマト」は、原作とアニメが明らかに別物として作られているので、マンガとアニメが同じだと、違うジャンルで見る必要がないのでは？と思ってしまうんです。

それで、どうしてもアニメ優先で考えてしまいますね。マンガでリメイクしても、アニメの方が音もあるし分かり易いので、マンガの場合は、まるっきり別世界で共通したキャラ、共通した世界観であれば、もつと違う事が出来るなという事で……

「999」や「コブラ」なんかは、良い意味で裏切られましたね。原作ファンが劇場版を見に行つて「えっ裏切られた」と。原作で読んだ印象より、もつと凄い物が出来上がっている。

アニメとマンガ、同じ原作でも違えば違う程、よりグレートアップされているみたいなので、マンガの時も設定変えたし、もともとビデオの続編として描こうという予定だったけど、定期的に時間も経っていたし、どうせならリメイクしてしまおうという事になった。アニメで出しきれなかった裏設定などを、詰め込んでいこう。

——ちゃんと出しましたか？

うるし原 全然ダメでした(笑)。まるつきり……。マンガとして、コミックス10巻続けるぐらいのストーリーなんですけど、体力的に連載が辛いというのと色々ありまして、あの段階で終わりにしたんです。もともと2巻だったのが3巻まで延びてしまったんですけどね——

——それで、その後の続きの話というのは、当然頭の中にはあるんですか？

うるし原 後日談として、3巻の終わりに描き足す予定だったんですけど、ページの都合で描けなくなつた……、というよりも描いているうちに、話が膨らんだというのもあるんですけど……(笑)。

マンガについては分からない事

だらけで「マンガの描き方」を読んだり、ペンを使わずに鉛筆で描いたりで大変でした

——それでは、先程の話と多少重複しますが、「レムネア」連載時に苦労した点などを教えて下さい。

うるし原 全部苦労しました(笑)。もともとマンガ自体、描いた事ないし……。読んでたマンガも数が限られていたし、アニメもたくさんという程見ないし、描くという段階でどうやって描けば良いのか分からなかったし、同人誌で3枚ぐらい描いた時ぐらいしかペンを持った事なかったし、スクリーントーンの貼り方も全然分からなくて……

——「マンガの描き方」とか買つて参考にしたりとか？

うるし原 やつぱり知り合いの所へ行つて見ましたよ(笑)。「枠線を引く場合、からす口でやらなければいけない」とか書いてあつて、「からす口ってどういうのか？」とか(笑)。それで、枠線は引いたけど中の絵はどうしよう……みたいな状態で、まるつきり分からなかったですからね。

——巻が終わる段階で、連載というか読み切りで、3回ぐらい描いて4回目から連載……6回目かな？ その辺で描きたい自分分は、この程度しか描けないと見えてきて……

——そこから発展のさせ方とかいうか、本当にそれまでは全然分からなかったんですからね。だから初めの方とかは、ペンとか全然使わな

いって鉛筆だけで全部描いちゃつて、コピーしてからスクリーントーンを貼つたりとかやつてました。その方が、早く上がるかもしれないと思つたんですけど(笑)。

——結果はどうでした？

うるし原 同じだけ時間がかつただけでした(笑)。やつぱり出来上がりが、鉛筆で描いた

線というのが分かつてしまつて、そのまま印刷所に入れるとバレルから、原稿用紙に一回コピーして、かなり分りにくくしたんですけどね(笑)。

——かなり手の込んだ事をしましたね(笑)。

うるし原 つまんない事に時間を掛けてましたね(笑)。

——普通に描いた方が、早かつたんじゃないですか？

うるし原 そうですね。それに、スクリーントーンを間違つて貼った時に剥がそうとすると、コピーの線が全部取れちゃうんで、スクリーントーンは間違つて貼れないし、どうしてもペンで引いた様な線の雰囲気が出なくて、サインペンで描いた方がまだ良かったかなという感じで、後になってから思つて……

——後悔しつぱなし(笑)。

うるし原 そう、そう、そんな感じ(笑)。

——その原稿は、実際に掲載されたんですか？

うるし原 コミックスにもなってます(笑)。単行本の時に描き直しているんですけど、そのページだけ明らかに線が違ふから、パツと流して読んでみると分からないかもしれないけど、よくよく見ると分かつてしまつて……

——連載は苦勞の連続だったんですね。

うるし原 話し自体もそうだし、最初はきんじと2人で考えてやろうという事で始めたんだけど、一話目を描いている段階で既に挫折して、きんじが考えているのと僕が考えているのが、全く違ふんで「こりやダメだ」という感じで……

——方向性が違つたんですか？

うるし原 まるつきり違つて、きんじはもつと明るく能天気な物を考えていて、僕の方はどんどん、おどろおどろしくなつていつて、その辺で微妙なニュアンスの違いとか、きんじが考えていた物をもう一度形にすると時間がかかるし、でも一巻の最初の方だけは、不

定期ながらもやっていたんですけど、話しを考えてどんどん進めて行つて、ネームとかコンテとか見てもらつてサブタイトルを決めてもらつてました。あとは、アシスタントとしてやつてもらつてました(笑)。

——原作者をアシスタントに、使つちゃうんですか？

うるし原 最初の段階で、原作をよしもとで出すかどうかで悩んで、ただ原作という程ストーリーを噛んでやっている訳じゃないから原案という形にしてみました。だから各名前の出し方については凄く困つて、アニメのものととの企画というのが、僕の方でたち上げた企画だから、アニメのテロップ時に演出をよしもと、作画をうるし原としたのが、その辺の事があつたからなんです。マンガが載る時まで、どうするか迷いましたね。

(文中、敬称略)

※① OAV全盛時の、先駆的的作品の一つ。当時は、劇場公開されるなど話題が多かつた。正式タイトルは「メガゾーン23」。

※② 当時としては、一大センセーションを巻き起こした作品。勤の良人ならピンとくるはず。

※③ 御存知「レムネア」の原作者、よしもときんじ氏。うるし原氏との、付き合いは古く、良きパートナーである。

※④ 「メガゾーン23」と同様に、OAV全盛時の代表的作品の一つ。キャラデザは、いのまたむつみ。正式タイトルは「幻夢戦記レダ」。

※⑤ ルーシー・モード・モンゴメリ原作の名作。テレビでも放映され、人気を博した。

※⑥ テレビ名作劇場の、「赤毛のアン」の登場人物「アン」の声を演じた、ベテラン声優。

※⑦ 山田栄子氏と同じく、ベテラン声優の一人で、最近では「アンパンマン」の敵役「バイキンマン」を演じている。

※⑧ 松本零士原作の、SFアニメ。テレビも劇場も、大ヒットした作品。

※⑨ 「999」と同じく、松本零士原作のSFアニメ。空前の大ヒットとなり、一躍「ヤマトブーム」が巻き起こつたほどの過熱ぶりだった。

※⑩ 寺沢武一原作の、SFアクション。テレビと劇場で、声優が異なつたのも話題になった。

※⑪ マンガを描く時に必要な、枠線を引く為の道具。

「サブマリン707」や「宝島」をイメージさせる作品、それが「プラスチックリトル」

—それでは続きまして、「プラリト」の企画段階時の話しに移りたいと思います。この「プラリト」の企画は前からあったんですよね？
うるし原 かなり昔ですね。3年以上（笑）。
「プラリト」の場合は、「レムネア」の時とは全く逆なんです。だから、おおもとの企画は、きんじとテクノポリスとかでマンガを描いている、まみやなつきというのが居るんですけど、その2人が考えたのがもともとの企画なんです。そして企画書を書く時に、絵を描いて欲しいと言われて、キャラだけ落書き的に描いたのが通っちゃって（笑）。

だから、もともとの世界観を決めたのは、きんじとまみやの2人なんです。それでアニメにする時に、世界観だけが決まっていた「レムネア」の時は、僕が世界観を考えていたので、今度は逆のスタンスでやるのも面白いかなという事で受けたんです。

それで、いざ作業に入ろうとした時にシナリオとかプロットを見て、「趣味が合わない」と言ってしまった（笑）。結局、世界観のコンセプトを考えたのがよしもときんじで、アニメとかマンガのストーリー（ドラマ）を考えたのが僕なんです。キャラについてはきんじの考えた段階で居たんですけど、そのキャラが何を、どういう世界観を広げていくのかを、僕の方で考えて進めて行くうちに誰も考えていなかった「イリーズ」というキャラが出て来たり（笑）。その辺も全部絵的に考えていたのと、勢いとかその場のノリでガンガン入れたりと、あと若干僕の方でキャラクターのバックボーンを考えたり、「バルボア」とかなり渋いキャラクターになっているんですけど、もともときんじの基本的考えでは女たらしのキャラクターだったんです。だけ

ど他のキャラと差別化する為と、さつきも言った様に、個人的なイメージとか思い入れがあって、当初あった「宝島」とか星野之宣さんのマンガで「ブルーシティー」の番外編の「海の牙」があるんですけど、その辺のキャラクターのイメージを、かなり意識しましたね。

「プラリト」の企画自体やるのが、面白いと思ったのがそこなんです。「レムネア」やっている頃から、きんじとは海洋物がやりたいなという話しがあって、「サブマリン707」とか、星野さんとか、「宝島」とか、そういうのをやってみたいというのが、もともとあったんです。きんじがまみやと考えて、「こういうのやってんだけど」という話しが後であっただけです。そこで、僕自身が参加してやるなら、もともとの要素というか海洋ロマンの面白い所を、画面にしてみようとなった訳です。「入れなきゃ面白くないよ」という感じで（笑）。

—それで、ああいう話しになった訳ですね。
うるし原 「プラリト」もかなり2転3転しました。

—今の形にようやくなったと？

うるし原 やつと変わったという感じがですね。でも、マンガの方で少し変わってきてるかな（笑）。その辺は、今後どうなるか分からないですね。

「ティータ」の髪が黒なのは、「レムネア」の時に出来なかった反動と、僕自身のこだわり

—先程の話とおり、マンガとアニメは別物という訳ですね。では、マンガには「イリーズ」は出て来ない訳ですね？

うるし原 マンガの方は、完全なサイドストーリーというか、キャラクターを本当にちゃんと取り上げて、見せられればなあ。アニメ

メの方は、キャラクターの紹介というよりもストーリーというかスケールのサイズで見せちゃってるから。

—なるほど分かりました。ではキャラクターの方なんですが、先程からの話しを聞いていると、よしもとの設定をかなり変更されていますが、その辺については？

うるし原 かなり僕の方に片寄しちゃったかな（笑）。

—「ティータ」についてですが、黒髪にしたのはやはり「レムネア」で出来なかった事に対するこだわりですか？

うるし原 それは、あります（笑）。反動というか、もともとショートカットの娘が好きで、長い髪っていうのが好きじゃなくて「レムネア」の時は、動いてアクションするキャラなので、絵になる様にとポニーテールで長くしたんだけど、「プラリト」の場合はそういうのとは、ちよつと違うので、ショートカットのキャラクターという事で、絵的にもああいったイメージが、比較的にすんなりと出てきたし、たまたま、ショートカットのキャラは受けないというジンクスがあつて（苦笑）。

—そんなジンクスあるんですか？

うるし原 ビジュアル的に売る業界は、そうなんだろうなと漠然と思ってるんですけど。

—でも、セーラーマーンに出て来るマーキユリーは、ショートカットだけど人気ありますよ（笑）。

うるし原 あれは逆にいって、大穴なんだなと（笑）。パソコンゲームとか、アダルトビデオとか、ビジュアル的に絵を見せる時に世の中の男は、ロングヘアーの方が色っぽく思わしいのかなと（笑）。

—男の深層心理みたいなのが、あるんですかね？

うるし原 うーん、あるんじゃないかと思うんですけどね（笑）。でも、この辺の物とは

少しずれているんで良く分からないんですけどね（笑）。

—なるほど。では、結果が出るのが楽しみです。

うるし原 そうですね（笑）。

「プラリト」のキャラクター性を分かり易くする為に、シナリオを無視して勝手にシーンを変えた

—他には何かありますか？

うるし原 「レムネア」の時に、1人のキャラクターに色々な要素を詰め込み過ぎて、結局うまくいなくて失敗したんです。

—具体的に言うところ？

うるし原 「レムネア」というキャラクターは、自分でこうしたいノという思い込みと、ストーリーの流利的に、こうでなければいけないノという所で、うまく消化しきれなかった所が多かったので、その未消化部分を今回の「プラリト」の「ティータ」と「イリーズ」で一つのキャラクターというか…。

—2人で1人という事ですか？

うるし原 二面性を持つてゐるんですよ。

それぞれが片方ずつ、ストーリー的にもアニメの方は、それと分かってもらえる様になっていると思うし。それが、うまく消化しきれていなかったら、僕自身のミスというか。

—その辺は、ビジュアルを見てみないと何とも？

うるし原 うーん。それをうまく消化する為に、アニメの方の絵コンテを描いている段階で、ラストシーンとかにそういうシーンを勝手に入れちゃったり（笑）、シナリオとかをまるつきり変えちゃったりしたんで（笑）。

—勝手に変えたりして、何か言われませんか？

うるし原 うーん。でも、それ以前にシナリオと話しを変えちゃったから、もともとの

プロットの段階で考えていたラインというのを、シナリオの関島さんにおこしてもらった時に、若干ニュアンスがずれていたから、シナリオ発注の段階で「ああ、こうしたら良いや」というのが分かったから、絵コンテを描く段階でかなり内容的に変わっているというか…。

でも、話しを変えた分スケジュールが思いきり延びちゃって、大変だったんですけど（笑）。

— それだけ意気込んでいるんですね。完成が楽しみです。無事に完成する事を、祈りつつ…。

うるし原 そうですね。無事、完成すれば（笑）。そこが一番怖い所なんですけど…。

— とこで話は変わりますが、小説の挿し絵、マンガの連載、ビデオの作画と同時進行で行なっていますが、それについてはどうですか？

うるし原 うーん。めちゃくちゃきついですね（笑）。

— その一言に尽きると？

うるし原 うーん、この業界の人には何時までやってんだと言われちゃうし…。

— 陰口を叩かれて？

うるし原 マンガの方はマンガの方で、編集さんから何時も遅れて怒られちゃうし…。

逆に僕自身が、「ブラリト」に深く入り込んでしまったから、僕が居ないとセクションが回ってこないし、結局、自分でやらなきゃいけない所が出来ちゃったから、ある程度そこら辺で、自業自得と言われてそれまでと（笑）。

— もう何も反論が、出来ないの？
うるし原 ……………はい。

「バルキサス」は画面で評価されただけで、「ブラリト」はストーリーで評価された

— 「ブラリト」を製作する段階で、メーカーなどに要請した事はありますか？ 特に声優などについて。

うるし原 うーん、「レムネア」程の無理は正直いって効かなかったけど（笑）。でも、もっと明確なイメージがあったから。

逆に僕の場合は、イメージが固まらないと絵的に表情とかがつけれないんです。「ティータ」の場合は、声優の候補というのが2、3人あって、最終的に決まったのが瀧崎ゆり子さんで、この人でいい／＼と自分の中で決まった段階で、やっと動かし始められるんですけど、逆に声優さんがOKしてくれるのかとか、スポンサーというか、上の人がOKしてくれるのかとか、そこら辺の問題の方が大きかったですね（笑）。でも、何とか瀧崎さんにOKしてもらえて、全部のセクションで「一応いいよ」という事になったから（苦笑）。

— 何か投げ槍な、いいよだったんですか？
うるし原 だいたい僕自身のイメージと、きんじのイメージもそうなんですけど、嗜好みというか、いわゆるというラインとは、明らかに違う所で考えちゃうから。

— つまり一線で活躍している声優は、省くという事ですか？

うるし原 売れ線とか、売れているラインとかじゃなくて、内容に一番合う人とか、この人は、うまい／＼とかで考えちゃうから。

— 確かに声優で売っているのも、ありますからね。基本的には、そういうので売るのは嫌いなんです。

うるし原 声優で売れるのも良いんでしょうけど、僕の場合は、それが合わないというのがあって…。

— それは、キャラクター的という事ですか？

うるし原 そうですね。だからどうしてもキャラクターで売っていきたいというのがあるから、声優さんも、絵も、芝居も、全てひっくるめて一つのキャラクターとして、人格として売っていきたいというのがあるから。

— クリエイター的な考え方ですね。

うるし原 うーん。そうなの、単にワガママなのか（笑）、分らないですけど。

だから、周りの声優さんとかも、かなり明確なイメージがあって、大分「バルキサス」の声優と、かぶっているという所もあるんですけどね（笑）。そういう意味で、どうしても好きな人とか、この人の声が良い／＼とかがあつて。

— なるほど、良く分かりました。続いてO AV「ブラリト」の見所は？
うるし原 そうですね。（考え込む）

— 全部ですか？
うるし原 うーん、全部って言ったら全部ですけど（笑）。うーん、前回の「バルキサス」でストーリー的に未熟というか、うまく消化しきれていない所があつたから、作品的には評価自体あまり良くないんですよ。だけど、あの時に出来る事は全てやったんで、良くも悪くも「バルキサス」の評価というのは、「ストーリー」はくだらないけど、画面は凄いと

いうか、そんな評価だったんですよ。

狙ってそれをやった所があるんですよ、あれは。だから動きが一番映える様にと、格好良く見えるシチュエーションとか、ストーリー的にやる余裕がなかったから（笑）。

だから絵として、一番映える演出というのを狙ってやって。だから今回は、逆にストーリーで十分に見せられるというか、絵的な所に頼るのではなくて、「ティータ」とか「イリーズ」のあとにいる脇キャラの「バルボア」とか「ミハイル」のキャラクターが、ストーリーの中のドラマで、きちんと人間関係が出来上がっているとか、その辺を含めたうえでストーリーのドラマ部分を、一番見てもらえればと。実際に自分でも一番悩んで、頭の中にはイメージというか、「こうやる」という流れがあるんだけど、なかなか思い通りに進んでくれなかったんで、是非その辺を見て欲しいですね。

— 良く分かりました。絵でなく、ストーリー重視の「ブラリト」に、期待させて頂きます。

（文中、敬称略）

※①ロバート・ルイス・ステイブンスン原作で、海洋アドベンチャーの傑作。

※②漫画家。代表作として、「BLUE CITY」「ヤマイカ」など他多数。

※③小澤さとる原作の、同名漫画。現在は、完全復刻版として、6巻までが出版されている。

※④うるし原氏、お気に入りの声優の一人「ブラリト」の「ティータ」の声を、担当している。

※⑤正式タイトルは「極黒の翼バルキサス」コミックス「レムネア」の、誕生のきっかけとなった、O AV作品。

うるし原・よしもと両氏の、代表作。





あれから!!

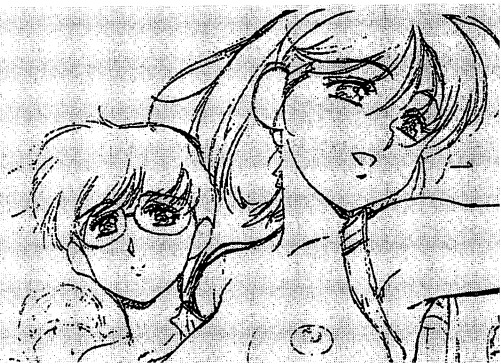
ども、最後まで見てくれた方ありがとうございます。今まで描いてきたものをまとめた本ということで始めたこの本ですが、いろいろと問題が出て来たことと私の描いた絵の多くがセル画であったこともありセルワークスと言うネーミングになりました。これはイラスト集とか画集といったちゃんとした本じゃなくて... というのもイラストは世界感を絵にすると思うのですが、セル画だとどうしてもキャラクターを前面に出したピンナップとしての絵になるというも思ってるので... だか扉にもPIN-UPSというタイトルをつけてもらって... 私自身、肩の力をぬいてこの本を作ることが出来ました。

ここまで見てもらって気になったところがあったと思います(え〜、マジ〜、なにこれ?等々思ってたでしょ?)描きおろしはすべて「裸体」です。イラスト集という考えをやめた段階で描きおろしのコンセプトも今まで描けなかったもの、誰もやってない描きおろし等を考えて、これらの絵になりました... (ほとんどは以前に描いてボツにした絵や、ラクガキのようなものをセル画にしたわけですが、いろいろと実験的なこともやってみて、あくまできれいな「裸」を絵にしたつもりです。この本に関しては賛否両論あると思いますが、私自身それでいいと思って作りました。こんな変な本があってもいいよね?

ということで 今後はセル画以外でイラストも描いてみたいと思っています。それではまたどこかで お目にかなれる時まで さよならです。

そして すべての方々に、どうもありがとうございました!!

BY. うるし原 智志



STAFF

PLANNING & EDITER ... KAZUYA TAKAHASHI
DESIGN YUKO ISHIKAWA
CELL WORK ERI NAKAMURA
HIROMI UCHIBAYASHI
YOKO WATANABE
NORIO WADA
MACHIKO NOGUCHI
MANA IBUKI
PRODUCTION・IG

SPECIAL THANKS

よしもと きんじ
池口 和彦
海洋堂
ホビーハウス翼
アースワーク
テクノポリス編集部
ゲームボーイ編集部
放送出版プランニングセンター
アリスソフト
ソニーミュージックエンタテインメント
NCS CORP.
パックインビデオ
辰巳出版
徳間ジャパン
創映新社
NECアベニュー
双進映像
アスミック
コミックマスター編集部
コンパス
アニメイトフィルム (順不同・敬称略)

©うるし原 智志／よしもと きんじ／双進映像
／AIC／ムービック／ソニーミュージックエンタ
テインメント／NCS CORP.／徳間インターメディ
ア／マガジンボックス／遊人／リイド社／創映新
社／NECアベニュー／ホビージャパン／高田裕三
／双葉社／徳間ジャパン／辰巳出版／アリスソフ
ト／パックインビデオ

1994年5月1日 初版発行

1997年7月1日 4刷発行

発行人／高橋 豊

発行所／株式会社ムービック

〒173 東京都板橋区弥生町77-3

TEL. 03-3972-1222(代表)

ISBN4-89601-086-8 C0274 ¥2000E

※落丁、乱丁本は小社宛にお送り下さい。

送料は小社負担にて、お取り替え致します。

Printed in Japan

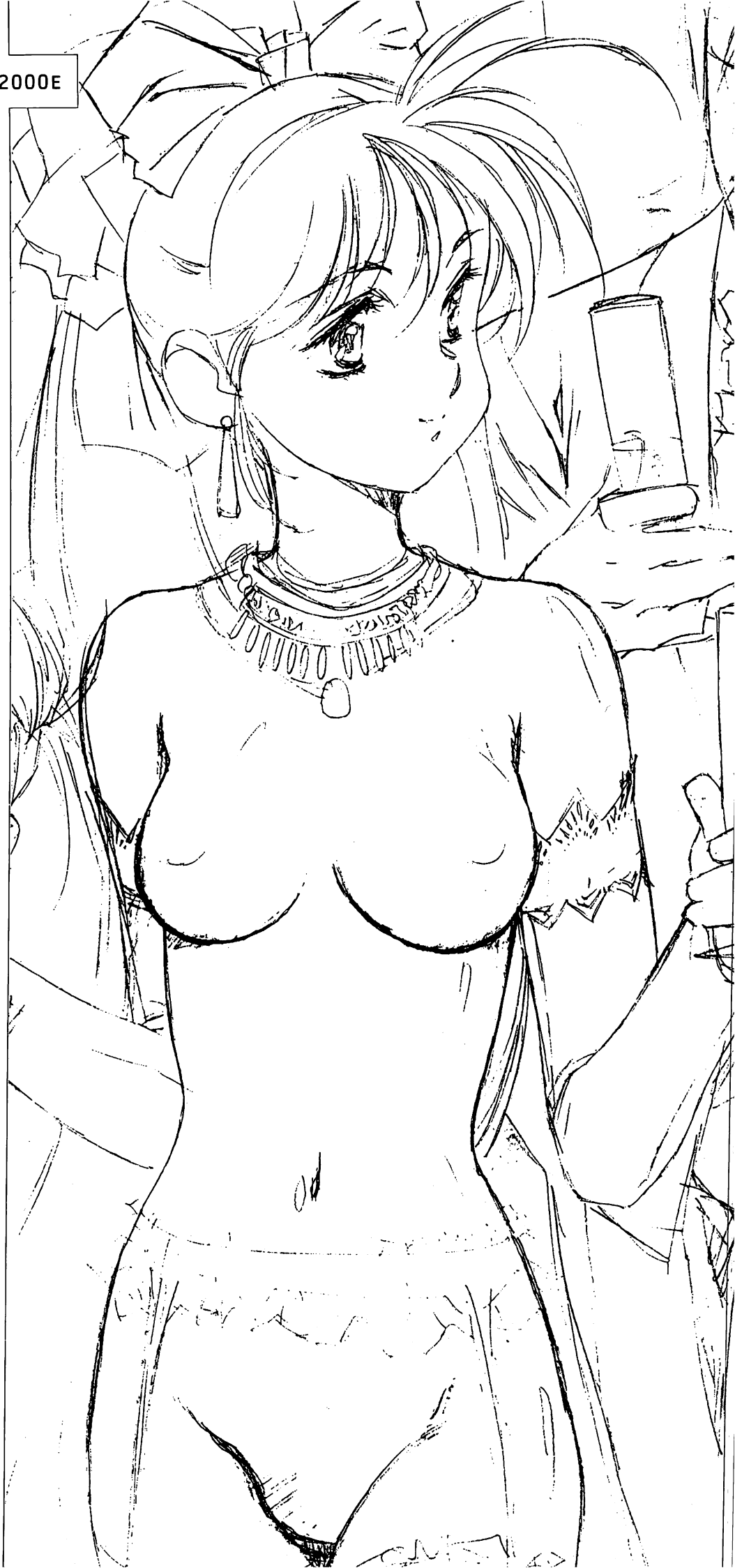
本誌イラストの無断転載、および複写を禁じます。

定価は、カバーに明記してあります。

ISBN4-89601-086-8 C0274 ¥2000E

行/(株)ムービック

価 本体2,000円+税



SBN4-89601-086-8 C0274 ¥2000E

発行/(株)ムービック

定価 本体2,000円+税

